10/99 SFR 8,90 S 72.- LIT 13.000

GameStar 8,90 DM

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

★ 60.000 Mark Jubiläums-Verlosung ★

3 CDs +Vollversionen

2 Vollversionen
Warhammer Chaos Gate
Plus: G-Nome

Kampf der Echtzeit-Giganten

C&C3 gegen AoE2

1 Exklusiv bei GameStar: Offizielle Vorabtests zu beiden Strategiehits

2 Brandaktuell: Die 30 besten Tips & Taktiken zu C&C3

3 Extra-Service: Finale C&C3-Wertung per Website & Hotline

Drakan

Drachenreiterin Rynn ist die neue 3D-Action-Heldin

System Shock 2

Perfekter Genre-Mix mit nervenzerfetzender Spannung

3 CDs mit Demos, Videos, Patches im Heft

Das große Video-Duell

C&C3 gegen AoE2

Command & Conquer 3 gegen Age of Empires 2

Exklusiv Riesendemo zum Strategie-Hit

SEVEN KINGDOMS 2

Exklusiv Demo zum Echtzeit-Taktikspiel

ABOMINATION

Top-Demo zum 3D-Action-Rollenspiel

SYSTEM SHOCK 2

Video-Special über EA Sports

FIFA 2000, NHL 2000



3 CDs Inside

Vergleichstest: Die besten Joysticks & Gamepads ★ Report: Deutsche Versionen

Jubiläum!

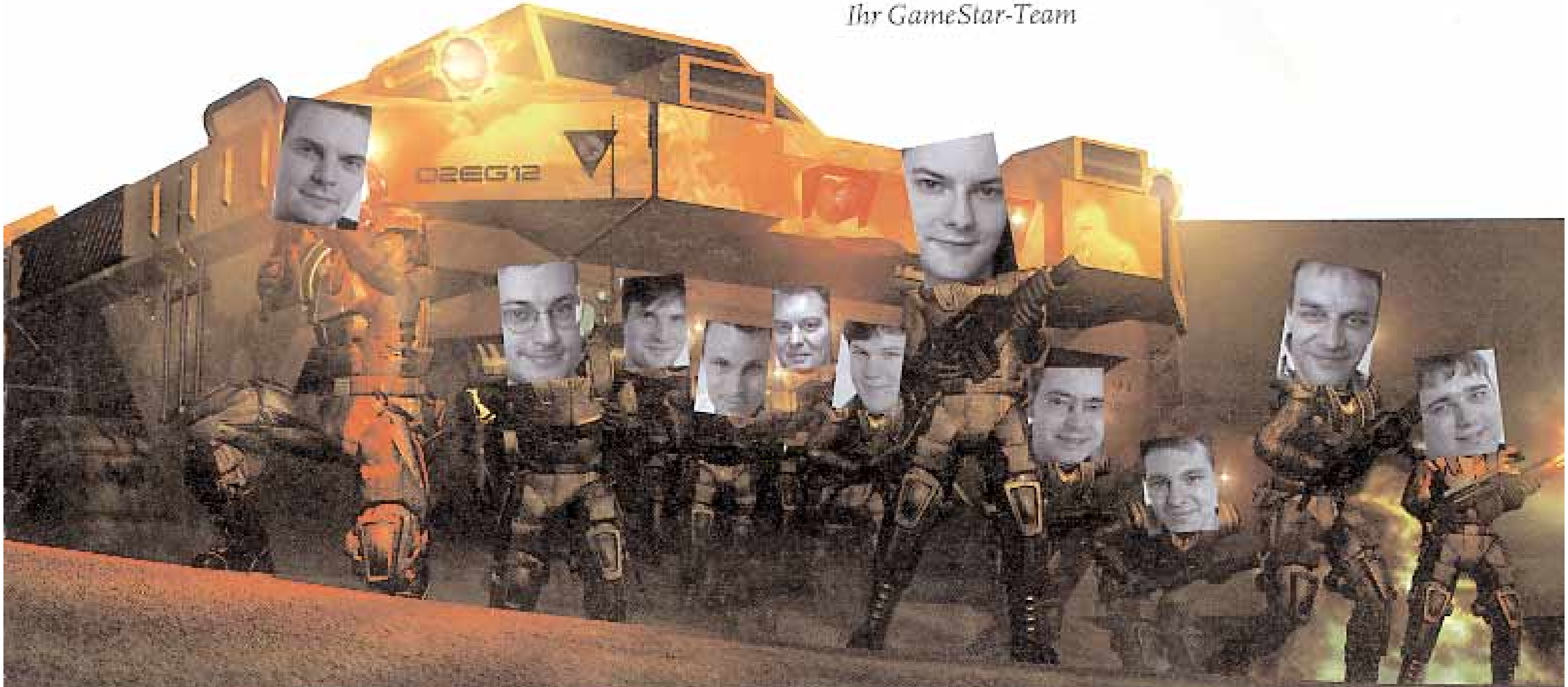
Willkommen zum Jubiläums-GameStar! Mit dieser 25sten Ausgabe feiern wir unseren zweiten Geburtstag – und Sie können mitfeiern: Extraviele Seiten, die bislang umfangreichste Titelgeschichte (natürlich zu **Command&Conquer 3**), der exklusive Vorabtest zu **Age of Empires 2**, drei prallgefüllte CDs und gleich zwei Vollversionen sind unser Dankeschön an Sie. Eine große Verlosung mit Preisen im Wert von über 60.000 Mark gibt's obendrauf. Wer jetzt ein Jubiläums-Abo abschließt, erhält drei Ausgaben zum halben Preis frei Haus. Und wenn Sie einen neuen Abonennten für uns werben, haben Sie die Auswahl unter absoluten Top-Prämien.

In nur zwei Jahren hat sich GameStar vom ambitionierten Neuling zu einem der wichtigsten PC-Spielemagazine gemausert. Nach den aktuellen IVW-Zahlen trennen uns weniger als 17.000 verkaufte Hefte vom Marktführer, bei einem Abstand von über 150.000 Heften zum Drittplazierten. In Zukunft wollen wir noch mehr exklusive Stories für Sie an Land ziehen und noch mehr Einfluß geltend machen. Etwa für bessere deutsche Lokalisationen, wie im Report **Spiele-Verschnitt** von Christian Schmidt.

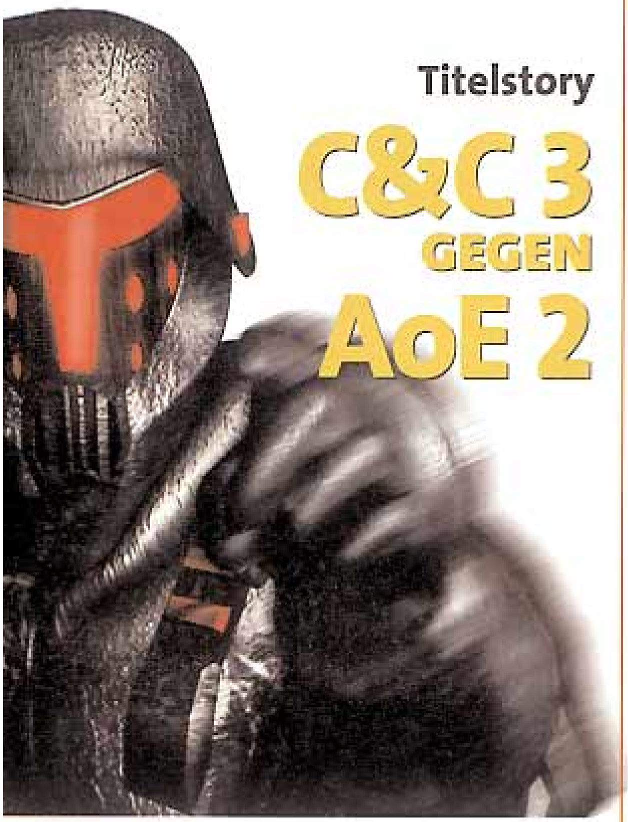
Pünktlich zum Jubiläum haben wir die CDs erstmals nicht ins Titelblatt integriert, sondern direkt danach eingeheftet. Zum einen beschwerten sich viele Leser, daß die ungeschützen CD-Oberseiten am Kiosk verkratzt werden können. Zum anderen haben wir nun mehr Platz für wichtige Themen. Sie können die CD-Tasche zudem komplett heraustrennen und abheften. Schreiben Sie uns doch, wie Sie diese Neuerung finden!

Vielen Dank,

Ihr GameStar-Team



10/99



Titelstory

C&C 3 GEGEN AoE 2

86 Das gibt's nur bei GameStar: Die Echtzeit-Giganten **Command&Conquer 3** und **Age of Empires 2** haben wir in unseren Vorabtests in allen wichtigen Kategorien miteinander verglichen. Wir sagen Ihnen, wer im Duell der Titanen wo die Nase vorn hat.



Aktuell

Aktuell

Tests

Tests

Budget

Kurztests

Tips & Tricks

Cheats & Kurztips

Tips & Tricks

Lösungen & Taktiken

Hardware

Schwerpunkt: Game-Controller

Einzeltests

Rubriken

Fifa 2000



48 Kann die beste Fußball-Simulation noch besser werden? Wir haben uns Fifa 2000 bei EA Sports angeschaut.

Drakan



116 Die bildhübsche Rynn und ihr mächtiger Drache kämpfen in Drakan zu Lande und in der Luft.

Panzer Elite



154 Exklusiv im Test: Panzer Elite simuliert nervenaufreibende Tankgefechte im Zweiten Weltkrieg.

System Shock 2

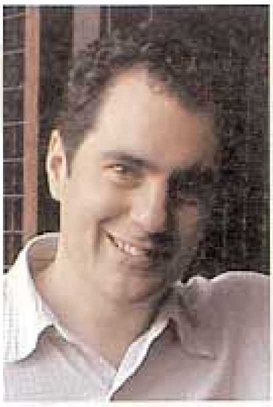


160 Überlebenskampf als fast perfekter Genre-Mix: System Shock 2 bietet Dramatik pur.

Star-Designer gratulieren GameStar

Happy Birthday

Mit dieser 25. Ausgabe feiert GameStar sein zweijähriges Jubiläum. Zu diesem Anlaß erreichten uns, neben zahlreicher Leserpost, auch viele Glückwünsche bekannter Designer, Produzenten und Präsidenten.



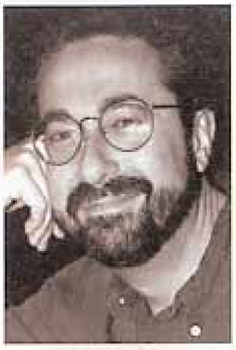
Brett Sperry

Präsident von Westwood

»Herzlichen Glückwunsch, GameStar! Ihr habt einen langen Weg zurückgelegt in zwei Jahren: bei null gestartet und fast die Nummer-1-Position erreicht. Hey, ihr habt's fast geschafft – eine echte Leistung.«

Warren Spector

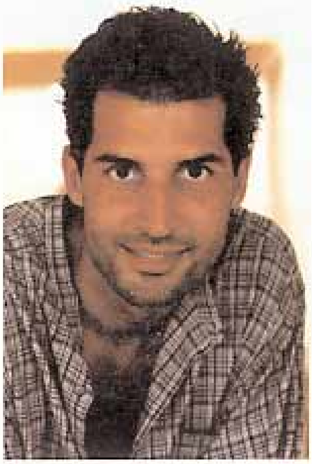
Lead Designer Ion Storm



»Meine Glückwunsche für das Erreichen der ›Schrecklichen Zwei‹. Die Tiefe und Breite der Berichterstattung in GameStar sind außergewöhnlich. Grafik und Layout sind erfrischend einfach und elegant. Vor allem freue ich mich, daß ihr Spiele auf eine reife Art und Weise testet: Spiele sind kein Kinderkram mehr – etwas, daß die Leser und Redakteure von GameStar offensichtlich erkannt haben. Meine besten Wünsche zum anhaltenden Erfolg.«

David Perry

Präsident von Shiny Entertainment



»Das Shiny-Team wünscht euch ein ehrliches ›Alles Gute!‹. Es ist schon erstaunlich, daß ich viele meiner ersten Eindrücke über unsere amerikanischen Mitbewerber von den Cover-CDs des GameStar-Magazins bekomme – obwohl es von der anderen Seite der Welt stammt. Beeilt euch und macht eine US-Version eures Hefts! Dann muß ich nicht mehr so lange auf die Post warten, und kann eure Geburtstagspartys hier bei uns besuchen.«



Dr. Ray Muzyka

Mitbegründer von Bioware

»Wir freuen uns über euer Zweijähriges. Bioware hat GameStar als ein außergewöhnliches Beispiel für professionellen Computerspiele-Journalismus kennengelernt und freut sich auf die Zusammenarbeit im nächsten Jahrzehnt.«

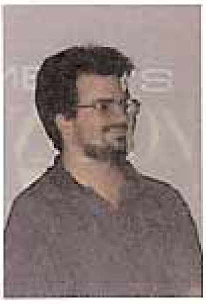
Bruce Shelley

Senior Designer, Ensemble Studios



»Herzliche Glückwünsche zum zweijährigen Jubiläum und dem außerordentlichen Erfolg, den ihr in sehr kurzer Zeit erzielt habt. Ensemble Studios freut sich über das wachsende Interesse an PC Spielen in Deutschland – die sich an der erstaunlichen Zahl eurer Leser zeigt. Ich wünsche euch alles Gute für die nächsten Jahre.«

Brian Reynolds



Lead Designer, Firaxis

»Ich freue mich, euch zum Geburtstag gratulieren zu können. Ich bin besonders beeindruckt, daß GameStar sich die Zeit nimmt, Updates und Patches genau anzuschauen, die zu schon getesteten Spielen erscheinen. Ich verstehe zwar kein Wort Deutsch, aber ich blättere trotzdem immer durch euren Testteil.«



Al Lowe

Leisure-Suit-Larry-Vater

Wann immer Leisure Suit Larry versucht, deutsche Frauen aufzureißen, erwähnt er so gut wie jedes Mal seine komplette Sammlung der GameStar-Ausgaben 1 bis 24. (Und es wirkt genausowenig wie all seine anderen Anmachsprüche!). Hey, meine Glückwünsche zu eurem Jubiläum und eurem Erfolg, GameStar!«



John Romero

Lead Designer Ion Storm

»Herzlichen Glückwunsch zu eurer beachtlichen Leistung! Ich wünsche euch nur das Beste dabei, die Spitze zu erreichen!«

Andy Hollis

Produzent, Electronic Arts

»Happy Birthday, GameStar! Meine Hochachtung für einen derart astronomischen Aufstieg in nur zwei Jahren! Aber verliert nicht die Bodenhaftung, wenn ihr an der Spitze seid...«



Louis Castle

Mitbegründer von Westwood Studios

»Ich schau' mir jeden Monat jede Seite von GameStar an, um neue Produkte und tiefgehende Tests zu lesen. Ich wünschte nur, ich würde Deutsch verstehen, so daß das ganze etwas schneller geht. Glückwünsche an das GameStar-Team für ein echtes Weltklasse-Magazin!«





Trevor Chan

Präsident von Enlight Software

»Hut ab, GameStar! Es ist wirklich unglaublich, wie schnell ihr euch nach nur zwei Jahren der Spitze nähert! Mit seinem reichhaltigen und außergewöhnlichen Inhalt ist GameStar ohne Zweifel das beste Spielemagazin Europas.«



Will Wrigth

Sim-City-Erfinder, Maxis

»Deutschland ist mittlerweile der zweitwichtigste Spiele-Markt in der Welt, und GameStar ist eines der anerkannt führenden Magazine. Einen wunderschönen Geburtstag, GameStar – und weiterhin viel Erfolg im nächsten Jahrtausend.«



Robert Sirotek

Vizepräsident von SirTech

»Hallo, Mr. GameStar. Euer exzellentes Heft hilft mir, den deutschen Markt besser zu verstehen. Für die exzellente Berichterstattung über SirTech in den letzten zwei Jahren möchte ich mich bedanken. Alles, alles Gute!«

Joe Kucan alias Kane

Westwood Studios

»Alles Gute! Ihr müßt sehr aufgeregt sein, zu entdecken, daß ihr als Zweijähriges zu alt für Windeln seid! Und obwohl mich GameStar noch nicht auf dem Cover hatte, ist es immer noch mein heißgeliebtestes nicht-pornographisches Magazin in einer Sprache, die ich weder sprechen noch lesen kann. Weiterhin viel Erfolg!«



Nick Goldsworthy

Produzent, Bullfrog

»Wir freuen uns mit dem GameStar-Team, speziell mit unseren Freunden Gunnar und Mick. Alles Gute für die Zukunft! – eure Dunklen Diener.« LA



Neues Rollenspiel der Baldur's-Gate-Macher

Neverwinter Nights

Für einsame Winternächte verschreiben die Bioware-Doktoren eine Packung Neverwinter Nights. Aktive Wirkstoffe: Superbe 3D-Engine, innovative Bedienung und ein Baukasten für eigene Fantasywelten.



Auf Bonus-CD: Exklusives Video-Special

Die spieleverrückten Bioware-Bosse Dr. Ray Muzyka und Dr. Greg Zeschuk praktizieren noch als Mediziner, doch die meiste Zeit stecken sie mittlerweile in ihre florierende Firma. Mit dem Rollenspiel **Baldur's Gate** gelang der ganz große Durchbruch. Im kanadischen Edmonton arbeitet Bioware derzeit am Action-Adventure **MDK 2**, an **Baldur's Gate 2** und einem brandneuen **AD&D**-Rollenspiel voller innovativer Features und Technik. Bei einem exklusiven Vor-Ort-Besuch bekamen wir das Geheimprojekt erstmals zu sehen. Der Name: **Neverwinter Nights**.

Facts

- 64 Spieler
- 28 Missionen
- 12 Klassen
- 7 Rassen
- 3.AD&D-Generation

Lange Nächte

Die Spielwelt von **Neverwinter Nights** ist die nördliche Schwertküste in den Forgotten Realms. Über Handlungsdetails schweigt sich Produzent Trent Oster noch aus: »Es wird eine epische Story voller Verrat und Intrigen.« Durch die Erweiterbarkeit per Editor sind Zusatzmodule mit beliebiger Geographie und Geschichte denkbar. Ständig neue Abenteuer sollen das Spiel jahrelang frisch und lebendig erhalten. Bioware setzt auf die Kreativität der Fanszene und will auch nach der Veröffentlichung Ende 2000 immer wieder neue Module liefern.



Die Kerze beschert einen lauschigen Lichtkreis, auf den Kisten leuchtet eine magische Waffe.

Neverwinter Nights soll Solospieler wie auch Multiplayer-Fans begeistern. Allein steuern Sie einen einzelnen Charakter durch die 28 Spielwelt-»Module«. So bezeichnet Trent die in sich abgeschlossenen Abenteuer, an denen man jeweils rund vier Stunden zu knabbern hat. Diese Module sind auf vier Spielumgebungen verteilt, die durch einen roten Handlungsfaden verbunden werden. Sind alle Module innerhalb einer Spielumgebung gelöst, öffnet sich der Zugang zum nächsten Bereich. Gegenstände und Erfahrungspunkte bleiben erhalten; von Modul zu Modul wird Ihre Spielfigur mächtiger. Charaktere aus Spielen der **Baldur's Gate**-Reihe lassen sich importieren.



Spinne von hinten, Grund zum Sprinten. Solche Zwischensequenzen können Sie mit den Editor-Tools inszenieren.

Party-Konkurrenz

Neverwinter-Abenteuer sind auch im Multiplayer-Modus in sich abgeschlossen, mit Anfang, Ende und Story. Bis zu 64 Spieler tummeln sich gleichzeitig in einem Modul; mehrere Parties in einer Quest sind wahlweise kooperativ oder bekriegen sich. Um Schummeleien an den Spielfiguren zu unterbinden, werden diese bei Biowares »Character Vault« ein- und ausgecheckt. Theoretisch können auch **Neverwinter**-Server ans Netz gehen, welche die Teilnahme zwielichtiger Charaktere erlauben, deren Integrität nicht geprüft wurde. Auch das »Player Killing« ist reine Einstellungssache. Sie





Eine frisch geschleuderte Magic Missile zischt monsterwärts. Für höherwertige Zaubersprüche soll es noch weitaus aufwendigere Grafikeffekte geben.

suchen sich aus dem Internet-Angebot einfach die Partien heraus, deren Regeln Ihrem Geschmack entsprechen. Module auf verschiedenen Servern lassen sich durch Spielwelt-Portale miteinander verbinden und erlauben nahtloses Internet-Hopping.

Gutes Omen

Die modifizierte MDK 2-Engine »Omen« sorgt für dynamische Beleuchtung, feine Partikelberechnung sowie stufenloses Drehen und Zoomen. Sie können Ihren Helden bis auf ein Drittel des Bildschirms vergrößern oder auf ein Fünfzehntel der Screen-Größe verkleinern. Dank neuer Technik sind Ausrüstungswechsel sofort sichtbar. Für jede der sieben Rassen gibt es zudem einen eigenen Klamottenstil. Die Omen-Engine benötigt einen Rechner der Pentium-II-Klasse und eine 3D-Beschleunigerkarte der Qualitätsstufe TNT/Voodoo 2. Wer noch besseres Gerät im Grafik-Slot hat, wird Highend-Features wie 32-Bit-Farbtiefe und höhere Auflösungen nutzen können.



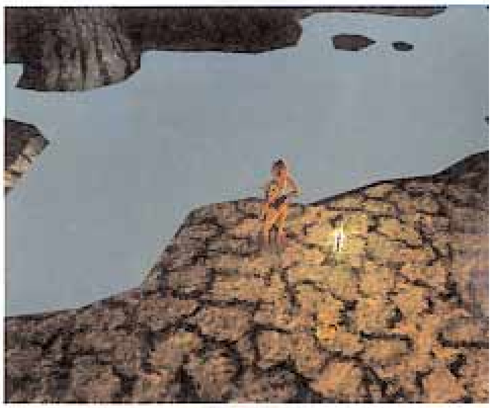
»Boah, schicker Brustpanzer!« – Jede der sieben Rassen hat einen eigenen Ausrüstungsstil.

Neue Regeln

Das brandneue Regelwerk für AD&D, auf dem auch Neverwinter Nights basieren wird, setzt auf weniger Zahlen, aber dafür auf mehr Vielfalt und Spielspaß. Als zusätzliche Rasse kommt der Halbork dazu, als weitere Klassen Sorceror, Barbar, Mönch und Assassine. Eine der wichtigsten Neuerungen sind die Spezialfähigkeiten für hoch-stufige Charaktere, etwa das Entwaffnen eines Gegners. Doppelte Angriffspower verspricht die Benutzung von zwei Waffen gleichzeitig. Sie können ein Monster auch gezielt in Ohnmacht knocken. Magiekundige Charaktere haben jetzt mit Counterspells die Chance, feindliche Zauber zu neutralisieren. Rund 200 verschiedene Sprüche soll das neue AD&D-Regelwerk enthalten.

Kreisverkehr

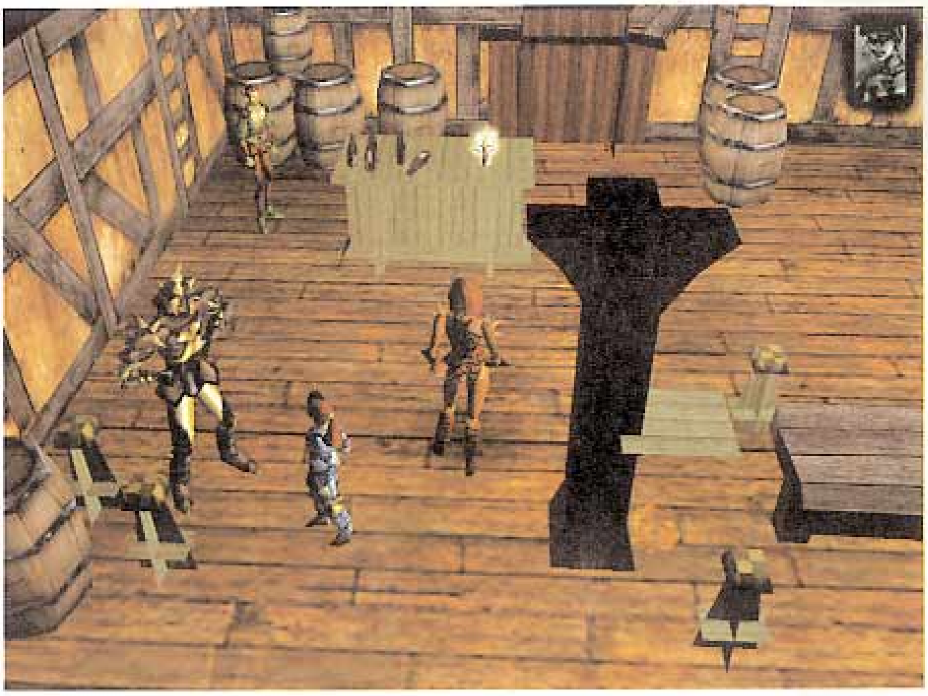
Bei Neverwinter Nights fällt zunächst die Abwesenheit von Icons und Menüleisten





Die 3D-Engine bei der Arbeit. Oben haben wir die Betrachterkamera recht nahe herangerückt. Im Bild unten sehen Sie dieselbe Szene rausgezoomt.

In diesem Wirtshaus sind vier der Helden versammelt: Paladin (links), Gnom (Mitte), Barbarin (rechts) und Elfen-Waldläufer (hinten).



auf. Wenn Sie Ihre Spielfigur mit Linksklicks durch die 3D-Welt spazieren lassen, trübt keine Anzeige die Grafikpracht. Erst durch einen Rechtsklick rufen Sie das sogenannte »Radio-Menü« auf. Mit Mausbewegungen drehen Sie eine Art Kompaßnadel und visieren damit den gewünschten Menüpunkt an. In den Kreis passen bis zu acht Aktionen, die jeweils vom angeklickten Gegenstand abhängen. So lassen sich Schwerter einsammeln, Schalter bedienen und Fallen entschärfen. Sobald Sie Ihren Helden mit rechts anklicken, füllt sich das Radio-Menü mit allerlei Angaben zu Talenten, Werten und Zauberlisten.



Neverwinter-Produzent Trent Oster hat den richtigen Wandschmuck im Büro: Ein riesiges Baldur's-Gate-Poster und die Landkarte der Forgotten Realms.

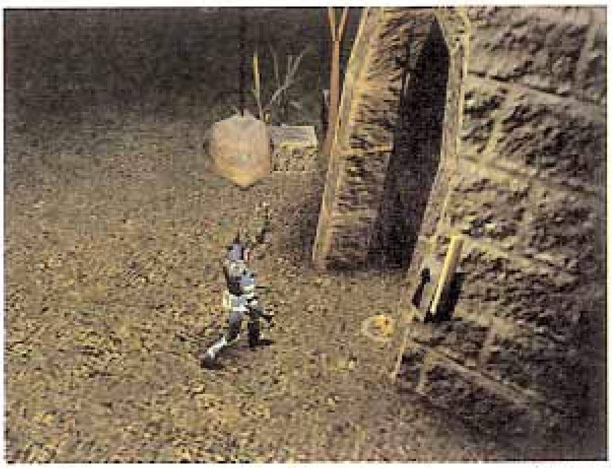
Monster mit Teamgeist

Wenn Sie auf einen Gegner klicken, führt Ihr Charakter ein Standardmanöver wie »Angriff mit aktiver Waffe« aus. Um Spezialtechniken wie Entwaffnung oder einen hochwertigen Zauberspruch einzusetzen, geben Sie entsprechende Befehle per Radio-Menü. Vielversprechend sind Biowares Bemühungen bei der Monsterintelligenz, die uns Trent Oster erklärt: »Die Gegner haben Teamverständnis. Ein Koboldanführer gibt etwa Anweisungen an seine Untergebenen. Wird er verletzt, brüllt er zum Schamanen rüber, daß er geheilt werden will. Oder er ruft um Hilfe, worauf alle anderen Kobolde zu ihm eilen, um ihn zu verteidigen.« In ersten Probeläufen waren die kooperierenden Monster so clever, daß die Helden ratzfatz besiegt wurden. Der Schwierigkeitsgrad im fertigen Programm soll sich der Qualität und Anzahl der Spielercharaktere anpassen.

Dungeon-Hausmeister

Wenn Sie das Programm durchgespielt haben, ist noch lange kein Ende der Neverwinter-Nächte abzusehen. Dank beigelegter Original-Editoren erschaffen Sie eigene Welten. Sie wählen aus vorgefertigten Szenarien und Monstern, konstruieren Puzzles, verteilen Schätze und inszenieren Zwischensequenzen. Da letztere in der 3D-Engine berechnet werden, lassen sich quasi Drehbücher für Zwischensequenzen schreiben. Eigene Module teilt man per Internet mit dem Rest der Rollenspiel-Menschheit.

Damit nicht genug: Wenn Abenteurer Ihre Spielwelt betreten, können Sie diese in Echtzeit beeinflussen. Die Rolle des mächtigen Dungeon Masters ist nichts Neues; daß man diese wichtige Position in Echtzeit bei einem Computer-Rollenspiel übernimmt, schon – nur Vampire soll ein vergleichbares Feature bieten. Um die gleichzeitige Betreuung mehrerer Parties zu gewährleisten, ist der Einsatz von mehreren Master-Assistenten erlaubt. HL



Erst mit dem passenden Schlüssel öffnet sich der Zugang zum Dungeon.

Neverwinter Nights

Genre: 3D-Rollenspiel	Hersteller: Bioware
Termin: 4. Quartal 2000	Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Ich habe die Zukunft des Rollenspiels gesehen. Von der Bedienung über die geschniegelte 3D-Engine bis hin zu den Multiplayer-Möglichkeiten steckt Neverwinter Nights voller ambitionierter Ideen. Bioware könnte mit dem Geheimprojekt sogar ihr eigenes Baldur's Gate in den Schatten stellen.«

Anarchie auf dem Asphalt

Driver



Die Polizei, »dein Feind und Hindernis«, klebt uns an der Stoßstange.

Tempo 50 ist für Verlierer: In filmreifen Verfolgungsjagden brettern Sie mit quietschenden Reifen durch US-amerikanische Großstädte.

Wer schneller Auto fährt als alle anderen, der besiegt das Böse, kriegt das Geld und die Frauen. Was im wahren Leben zu rekordverdächtigen Punkteständen in Flensburg führen würde, geht im US-Actionkino mit entschlossenem Bleifuß und Geschick am Steuer straffrei ab. Egal, ob Gene Hackman auf der Jagd nach Drogenkoffern durch **French Connection** rast, oder die **Blues Brothers** eine Mission für Gott erfüllen – am Ende reichen das Gute und der Alteisenhandel sich freudestrahlend die Hände. Wie es ist, mit Vollgas durch den Feierabendverkehr zu brettern und rote Ampeln ebenso zu ignorieren wie die Kolonne Polizeiwagen im Rückspiegel, sollen Sie im Action-Rennspiel **Driver** erleben können. GameStar hat sich beim Entwicklerteam Reflections im englischen Newcastle das flotte Programm angeschaut.



Blechschaden pur

»Wir machen hier die bislang realistischste Umsetzung klassischer Kino-Verfolgungsjagden«, sagt Martin Edmondson. Der Autonarr (und überzeugte Mercedes-Fan) hat bereits Werke wie **Destruction Derby** produziert. Bei **Driver** zeichnet er als Chef-Designer von der ersten Idee bis hin zum letzten Detail verantwortlich. Das Spielprinzip ist eigentlich ganz simpel: In vier detailgetreu nachgebauten US-Metropolen (New York, Miami, San Francisco, Los Angeles) halten Autos vor Ampeln und beachten die Tempolimits. Dann werden Sie mittendrin abgesetzt und sorgen für Chaos. In gut 40 Missionen sollen Sie sich als Undercover-Bulle in Verbrecherkreise einschleusen. Sie spielen den Fahrer bei Banküberfällen, klauen Autos vom Polizeiparkplatz oder müssen für Schutzgelderpresser möglichst viele Schaufensterscheiben demolieren – und in fast allen Fällen vor der anrückenden Polente flüchten. Welchen Weg Sie dabei nehmen, wieviel Blechschaden entsteht – egal. Außerdem gibt's noch ein paar Instant-Action-Modi, in denen Sie in zufällig generierten Missionen flüchten oder unter Zeitdruck möglichst viele andere Autos beschädigen sollen.



Spektakuläre Crashs gehören zur Tagesordnung.

Penetrante Polente

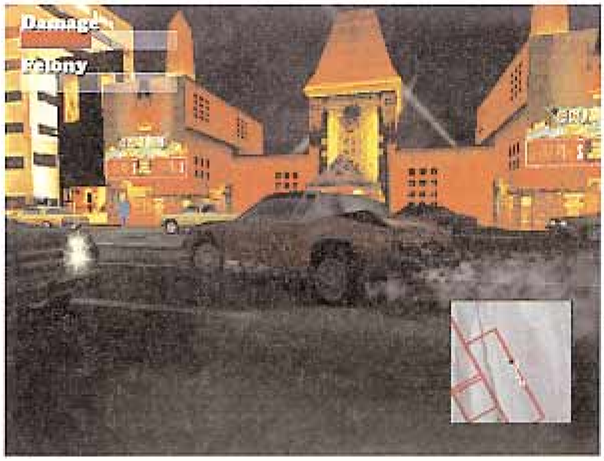
»Wir hätten Driver nicht in Europa ansiedeln können«, so Edmondson. »Nicht nur, weil die Filme in den USA stattfinden. Hier sind auch die Autos zu hart gefedert. Ei-

gentlich ist das besser, aber im Spiel macht es mehr Spaß, mit wild schaukelnden Karossen durch die Gegend zu kutschieren.« Das Fahrverhalten der Autos wird wohl eines der Highlights des Programms. Selbst Einsteiger sollen mit den schweren Boliden problemlos um scharfe Kurven schlittern oder sich im »Rentnerslalom« durch den Verkehr schlängeln können. Die Autos halten ein paar kräftigere Zusammenstöße aus, verformen sich dabei aber zusehends, bis irgendwann nichts mehr geht. Meist fahren Sie mit vorgegebenen Karren, nur in wenigen Missionen dürfen Sie zwischen unterschiedlichen Modellen wählen. Fast schon unheimlich wirken die Fahrkünste der computergesteuerten Vehikel: Polizeiautos etwa haften penetrant an Ihrem Heck, selbst im dichtesten Verkehr scheinen sie nicht den Überblick zu verlieren. Und das, so Edmondson, »ohne daß wir mogeln. Man kann sie abschütteln, aber man muß gut sein.«

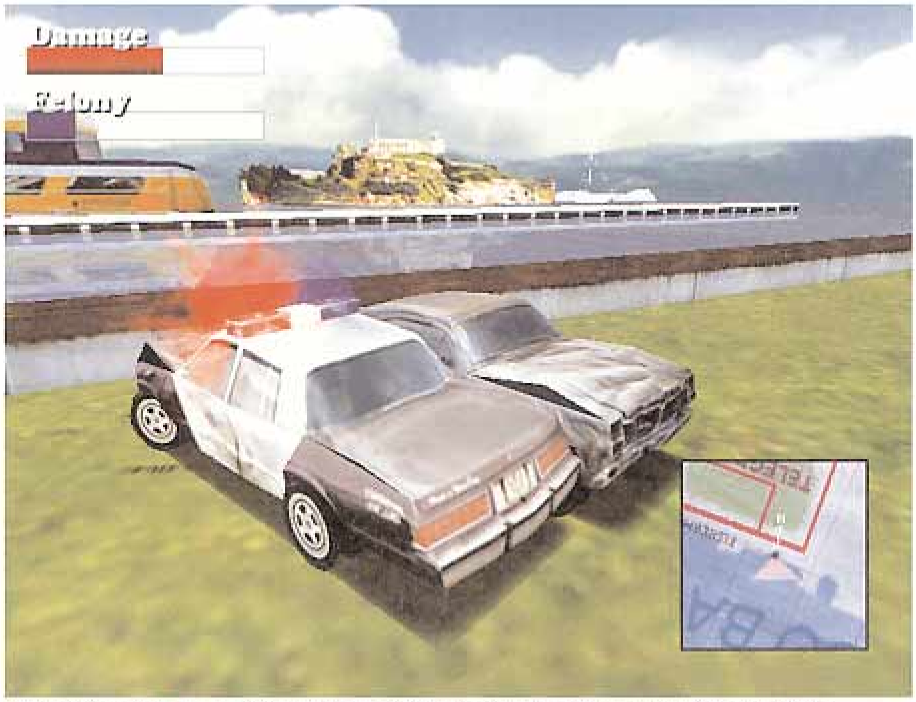
Multiplayer fraglich

Einziger Wermutstropfen: Multiplayer-Rennen sollen erst per Patch nach Veröffentlichung dazukommen – und selbst das ist noch nicht sicher. Das Problem, so Edmondson, sei die Technik. Der Alltagsverkehr wird nur in der Sichtweite des Spielers dargestellt. »Wenn aber zwei oder mehr menschliche Fahrer unterwegs sind, verdoppelt oder verdreifacht sich die Zahl der computergesteuerten Autos und zwingt jeden Rechner in die Knie. Wir wissen noch nicht genau, ob wir das Problem noch umgehen können.«

Driver ist bereits seit einigen Wochen für die Playstation zu haben. »Ursprünglich sollte es ein reines PC-Spiel werden. Wir haben erst Monate nach Projektstart mit der Konsolenvariante begonnen, die Arbeit daran ging aber schneller«, meint Edmondson, denn die Unterstützung für Direct 3D, an der sein Team derzeit werkelt, raubt viel Zeit. Immerhin wird die PC-Fassung besser aussehen. »Klar, zum einen ist die Auflösung höher. Viel wichtiger finde ich aber, daß mehr unterschiedliche Autos über die Straßen fahren.« Auf dem PC bevölkern neben den üblichen Stufenhecklern auch Pickups oder Kleinlaster das Straßenbild – und lassen den Großstadt-Verkehr noch realistischer wirken. PS



Nachtmissionen wirken besonders stimmungsvoll: im Hintergrund ein berühmtes Kino in Los Angeles.



Vor der Kulisse von Alcatraz in San Francisco liefern Sie sich Blechduelle mit den Gesetzeshütern.



Lead-Designer Martin Edmondson: »Wir machen die realistischste Umsetzung klassischer Verfolgungsjagden.«



Auf der liebevoll nachgebauten Brooklyn Bridge in New York behindert Nebel die Fernsicht.

Driver

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	GT Interactive
Termin:	September '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Ha, die ahnungslosen Cops kriegen mich nie! Driver sorgt für Hollywood-reife Verfolgungsjagden und verspricht mit der Mischung aus perfektem Fahrgefühl und cleverer Grundidee viel Spielspaß.«

Viel Blech, viel Ehr'

Grand Theft Auto 2

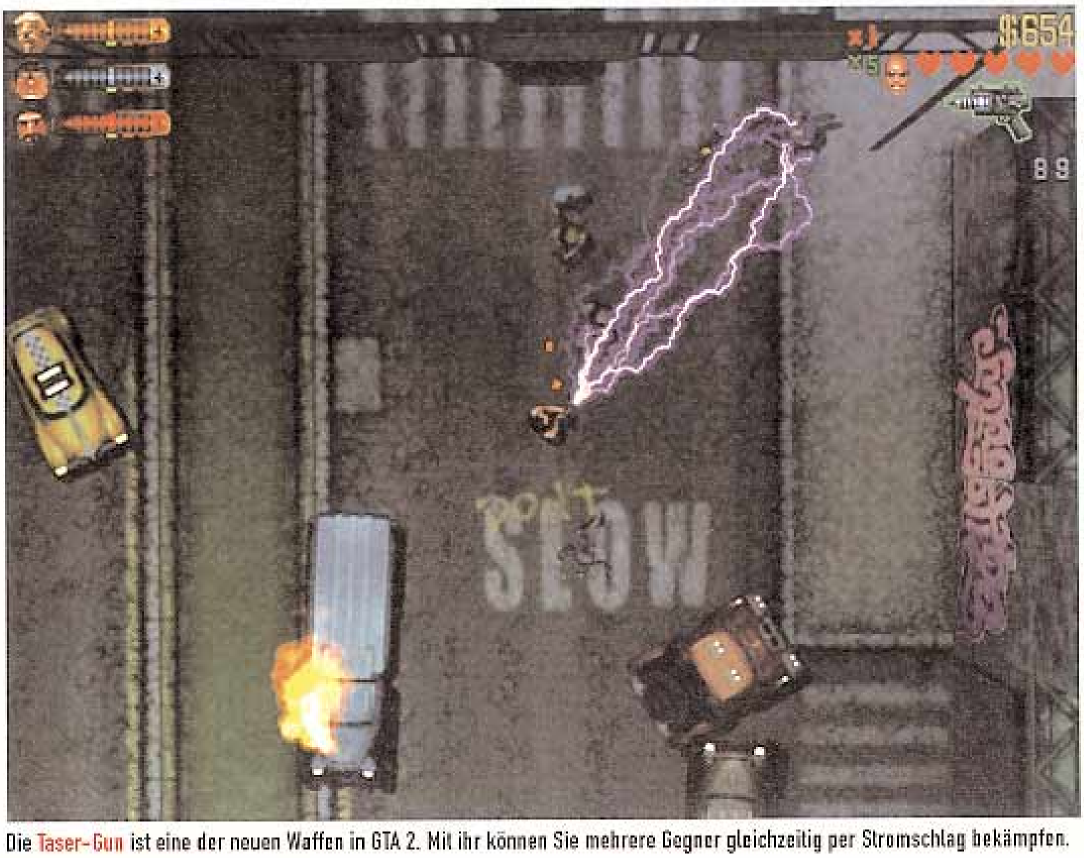


Wir sind für Sie zu den GTA-Erfindern gejettet und haben exklusive Infos und Bilder zur kommenden Action-Raserei mit zurückgebracht.

Wie wir von Leserbriefen wissen, hat sich in der Erwartungshaltung vieler Leser Grand Theft Auto 2 selbst vor Größen wie Quake 3 Arena gesetzt. Obwohl GTA zu den erfolgreichsten Actionspielen des letzten Jahres gehört, ein überraschendes Ergebnis. Grand Theft Auto 2 steht kurz vor der Fertigstellung. Exklusiv für GameStar-fanden die Programmierer von DMA Design trotz Produktionsstreß Zeit, um mit uns über die neuesten Entwicklungen zu plaudern. Also haben wir uns ins Flugzeug geschwungen und sind ins schottische Dundee geflogen. Dort sind wir in eines der Pixelvehikel gestiegen und durch die Straßen von GTA 2 gebrettert.

Gauner gegen Gauner

Derzeit machen die Entwickler vor allem Jagd auf Bugs im Programmcode. Nebenher verpassen sie den Missionen den letzten Feinschliff. In jedem der drei Hauptlevels werden Sie es mit drei Verbrecherbanden zu tun bekommen, die jeweils einen Teil der Stadt kontrollieren und Ihnen Aufträge zuschanzen. Je nachdem, wie beliebt Sie bei einer Gang sind, erhalten Sie von ihr einfache oder schwierigere Aufgaben. Dummerweise schließen die meisten Missionen Aktionen gegen die anderen Gruppen mit ein, so daß Sie sich immer nur mit einer Bande gutstellen können.



Die Taser-Gun ist eine der neuen Waffen in GTA 2. Mit ihr können Sie mehrere Gegner gleichzeitig per Stromschlag bekämpfen.

Überzeugungskunst

Fast alle Aufträge sind in mehrere Abschnitte unterteilt. So sollen Sie einmal einen Architekten davon »überzeugen«, besser keine Fabriken auf den heiligen Grund der Krishnas zu stellen. Um die Tür zu seinem Anwesen aufzubekommen, müssen Sie jedoch erst einen Schlosser anheuern. Der wiederum kommt nur mit, wenn Sie eine Müllverbrennungsanlage in die Luft jagen, die seine Wohnung verpestet. Dann geht's zurück zum Büro, vor dem als finales Hindernis Leibwächter lauern. In einer anderen Mission mopsen Sie einen schwer bewachten Firmentruck, um ein paar nichtsahnende Dockarbeiter einzusammeln und sie zur Konvertierung zu der Sekte zu bringen.

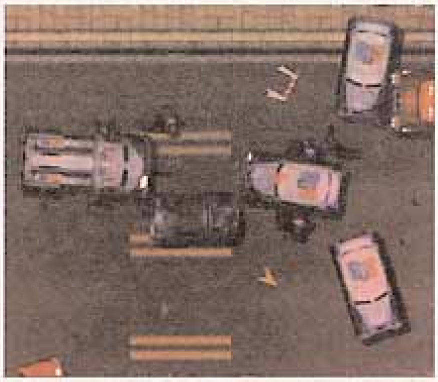
Freunde und Helfer

In Grand Theft Auto 2 wollen Ihnen gleich vier verschiedene Abteilungen von Gesetzeshütern an den Kragen. Wir zeigen Ihnen Ihre Widersacher in voller Aktion.



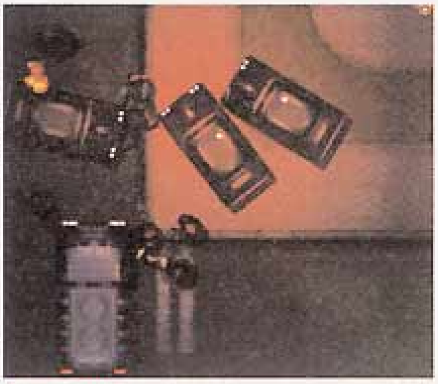
1. Die Polizei

Die Cops sind Ihnen bald auf den Fersen. Wenn ein Polizeiauto in der Nähe ist, genügt ein kleiner Unfall, und Sie bekommen Ärger. Die Kisten holen selbst kleine Sportwagen problemlos ein. Pro Vehikel bekommen Sie es mit zwei Mann zu tun.



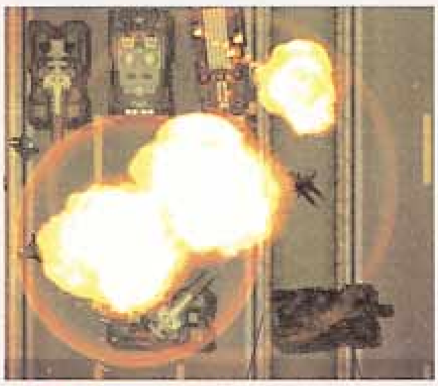
2. Das SWAT-Team

Wenn Sie sich Ihrer Verhaftung widersetzen, kommen diese harten Jungs zum Einsatz. Sie fahren in schwerfälligen Kleinbussen und liefern Ihnen deshalb keine Verfolgungsjagden. Dafür sind die Anti-Terror-Spezialisten mit kräftigen MPs bewaffnet.



3. Das FBI

Die Herren mit den Sonnenbrillen und dunklen Anzügen kennen keine Gnade: Ohne Rücksicht auf den Verkehr rammen Sie in Kamikaze-Manier Ihr Fluchtfahrzeug und versuchen Sie einzukeilen. Sie gehen meisterlich mit ihren Pistolen um.



4. Die Army

Es ist schon schwer genug, es überhaupt bis hierhin zu schaffen: Die Armee kommt nur zum Einsatz, wenn alle anderen Maßnahmen fehlgeschlagen sind. Die Soldaten fahren schweres Gerät wie MGs oder Panzer auf und sprengen ganze Häuserblocks.

Straßenschlachten

Abgesehen von Punkten bringen Ihnen die Aufträge auch mehr Respekt bei den Gangs ein. Leider werden Sie nicht, wie ursprünglich vorgesehen, ab einem bestimmten Beliebtheitsgrad Ihre eigenen Männer anheuern dürfen. »Das hätte viele Missionen schlicht zu einfach gemacht«, erklärt Produzent Colin McDonald die Entscheidung. Wenn Sie allerdings extrem gut angesehen sind und wieder einmal die Cops oder eine gegnerische Bande hinter Ihnen her sind, können Sie sich ins Territorium einer befreundeten Gruppe flüchten. Deren Mitglieder werden dann Ihre Verfolger automatisch attackieren. Wir konnten eine gigantische Schießerei zwischen der Polizei und unserer Gang beobachten. An allen Ecken und Enden flogen die Fetzen – und die Polizei vergaß uns.

60 Sekunden überleben

Bei unserem Besuch konnten wir erstmalig auch die vier verschiedenen Stufen der Polizei in Aktion erleben (mehr lesen Sie im Kasten). Um kleinere Vergehen kümmert sich die normale Verkehrsstreife, eine verbesserte und etwas hartnäckigere Version der Gendarmen aus **GTA 1**. Sie versuchen, Ihren Wagen anzuhalten und Ihre Spielfigur aus dem Auto zu zerren. Eine faire Verbesserung: Wenn Sie nur von einem Gesetzeshüter verfolgt werden und ihn abschütteln können, verliert er nun nach einigen Minuten das Interesse an Ihnen. So gefährden Sie nicht ganze Missionen wegen eines kleinen Auffahrunfalls. Danach kommen SWAT-Teams, das FBI und schließlich die Armee. »Niemand wird die Army länger als 60 Sekunden überleben,« prophezeit Colin – wir schafften grade mal die Hälfte...

Ebenfalls eine Premiere erlebten wir beim Einsatz der Auto-Waffen. Neben den aus dem ersten Teil bekannten Bombshops, mit denen Sie Ihr Vehikel in eine rollende Granate verwandeln konnten, bieten nun drei weitere Knarrenläden Wagen-Upgrades feil: Per Schnellfeuergewehr beharken Sie Feinde vor Ihnen. Verfolger bekämpfen Sie mit Ölpfützen oder dem Minenwerfer, der Ihre Feinde förmlich von der Straße fegt. Wenn alles fehlschlägt: Eine Fahrt in die Lackierwerkstatt verpaßt Ihrem Untersatz einen neuen Anstrich und schüttelt dadurch die Hintermänner ab. RS

Grand Theft Auto 2

Genre: Actionspiel Hersteller: DMA Design
Termin: Oktober '99 Ersteindruck: Sehr gut

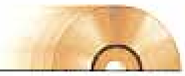
Rüdiger Steidle: »Schade, daß die Programmierer die Privat-Gangs wieder aus der Entwicklungsliste gestrichen haben – darauf hatte ich mich besonders gefreut. Trotzdem bietet GTA 2 noch mehr als genug coole Neuigkeiten für einen würdigen Nachfolger.«



Ekelmonster greifen an

Abomination

X-Com in Echtzeit: Retten Sie Ihre Stadt vor den Horden des Bösen.

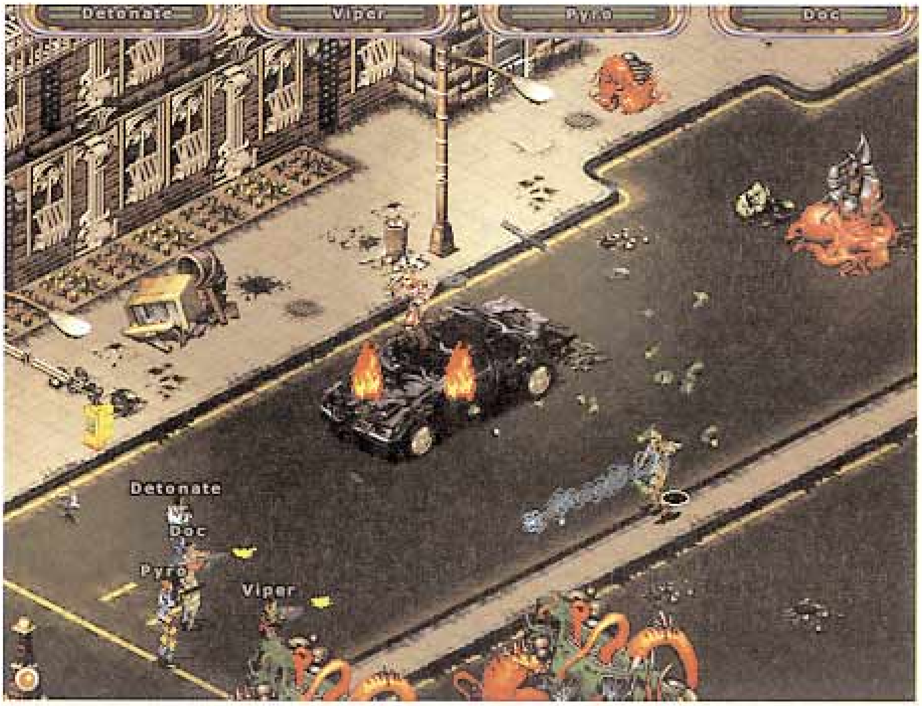


Auf Demo-CD: spielbare Exklusiv-Demo

Mit dieser Stadt kann doch was nicht stimmen! Der Großteil der Bevölkerung wurde durch eine Seuche dahingerafft, an allen Ecken patrouillieren Mitglieder eines seltsamen Kults, und überall durchbrechen ominöse Tentakel das Straßenpflaster. Weil das schwer nach einem Werk des Bösen riecht, fackeln Sie nicht lange und gründen eine Spezialtruppe.

Großstadt-Horror

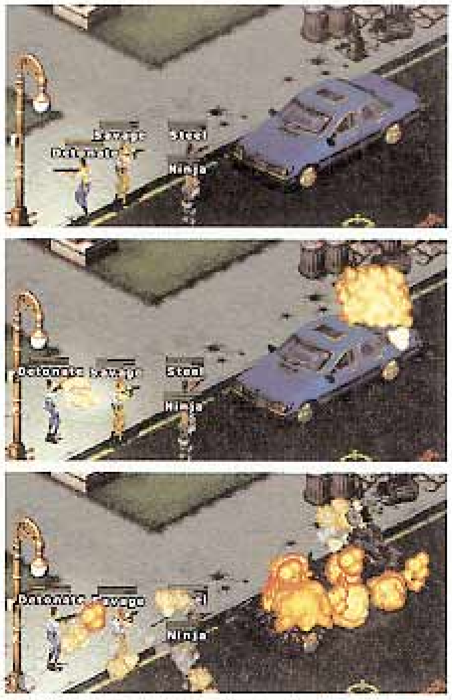
Abomination spielt in einem Moloch von Großstadt mit weitverzweigten Wohnvierteln, Einkaufszentren, Kirchen und Fabriken. Als Spieler müssen Sie vor allem verhindern, daß die üblen Horrorgestalten einige strategisch wichtige Gebäude zerstören. Zudem sollen Sie herausfinden, wer überhaupt für den ganzen Schlamassel verantwortlich ist. Ihre Truppe von Widerständlern umfaßt 16 Frauen und Männer, allesamt hartgesottene Söldner. Alle Kämpfe finden in Straßen und Gebäuden statt, wobei Sie die Gegend stets von schräg oben sehen. Die Sicht ist leider nicht drehbar; wenn Ihre Kämpfer hinter ein Gebäude geraten, wird es zart durchsichtig. Ihre Befehle übermittelt ein intelligenter Cursor, der sich je nach möglicher Aktion verwandelt, etwa in ein Fadenkreuz, wenn Sie über einen potentiellen Gegner fahren. Sämtliche Bewegungen laufen in Echtzeit ab, allerdings können Sie die Zeit anhalten, um neue Befehle zu geben. Ihr Team kann als Gruppe oder einzeln bewegt werden, wobei separat gesteuerte Kämpfer mehr Bewegungen ausführen können: Beispielsweise eine flotte Rolle seitwärts, mit der Sie schnell aus der Feuerlinie kommen.



Auf der schon reichlich verwüsteten Hauptstraße duelliert sich unser Team mit Mutanten.

Grausiges Geheimnis

Von den besiegten Feinden erbeuten Sie Waffen und Ausrüstung. Forschung, Basisbau und Waffenkauf ist im Gegensatz zu **X-Com** bei **Abomination** nicht möglich. Ihre Zentrale wertet automatisch alle Informationen aus und kommt nach und nach dem grausigen Geheimnis hinter den Angriffen auf die Spur. Bis dahin sollen Sie etwa 200 zufallsgenerierte Missionen durchlebt haben. Ihre tapferen Kämpfer gewinnen von Einsatz zu Einsatz an Erfahrung und verbessern ihre Werte. Zudem werden sie geschickter im Umgang mit ihren Spezialfähigkeiten und Psi-Kräften. GUN



Viele Objekte, wie dieser Wagen, sind zerstörbar.

Abomination

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Hothouse
Termin:	September '99	Ersteindruck:	Gut

Gunnar Lott: »Als X-Com-Veteran mußte ich erst mal schlucken, als ich hörte, daß Hothouse auf einen rundenbasierten Kampfmodus verzichtet. Unsere Preview-Version hat mich jedoch schon fast überzeugt: Mit noch ein bißchen Feintuning dürfte das Konzept aufgehen.«

Im Auftrag Ihrer Majestät

No One Lives Forever

Verschwitzte Soldaten im Tarnanzug sind out, adrette Agenten im Anzug dagegen in: Adam Church hat die Lizenz, zu töten.



Wenn sein Charme versagt, greift der Agent zu großem Kaliber.

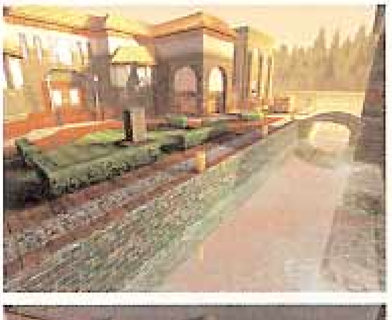
Böse Überraschung für die britische Noblesse: Ein adliger Gentleman starrt eines Abends im Club fassungslos auf sein Blatt Bridgekarten, springt auf – und explodiert auf höchst unangemessene Weise. Zur gleichen Zeit wird ein ostdeutscher Biochemiker von der skrupellosen Terrororganisation HARM beim Tee entführt. Bei derart mysteriösen Vorfällen kann nur einer helfen: Adam Church vom MI-Zero, dem geheimsten aller Geheimdienste Ihrer Majestät.

Wie werden wir HARM los?

In den 60er Jahren treiben an allen Ecken und Enden Verbrechergruppen ihr Unwesen, aber Superagenten verhindern in letzter Sekunde Schlimmeres. Das ist zumindest das Szenario für Monoliths 3D-Actionspiel **No One Lives Forever**. 33 Levels lang heizen Sie als Agent im gepflegten Smoking den schurkischen Möchtegern-Weltbeherrschern ein – mit einem breiten Arsenal echter Waffen und mit zahlreichen Spielereien Marke »Q« aus den Geheimdienst-Labors. Zur Ausrüstung eines ausgewachsenen Agenten gehört unter anderem ein Aktenkoffer mit eingebautem Raketenwerfer, aber auch technischer Schnickschnack zum Überlisten von Fallen.

Action mit Stil

Echte Agenten arbeiten im Geheimen. Deshalb wird Sie stilloses Herumballern eher in Schwierigkeiten denn in den nächsten Level bringen. Statt dessen schleicht der Spion von Welt von Schatten zu Schatten und trickst die übellaunigen Wachen aus. Mini-Monitore etwa, die Sie an Überwachungskameras basteln, gaukeln dem Sicherheitsdienst leere Räume vor. Damit die Walther PPK nicht im Holster einrostet, sollen Feuergefechte trotzdem keinen Seltenheitswert haben. Ein Actionheld im Anzug treibt sich natürlich nicht in irgendwelchen düsteren Hinterhofgassen herum. Als Adam Church werden Sie unter anderem in einem Spielsalon und an Bord eines führerlosen Flugzeugs gegen das Verbrechen antreten. Die brandneue 3D-Engine Lithtech 2.0 soll mit riesigen Gebäuden und hübschen Spiegeleffekten dafür sorgen, daß die gefahrvolle Reise um die Welt zur Augenweide wird. CS





Die gleiche Szene bei Tag und bei Nacht.



Die herrschaftliche Villa mit dem perfekt polierten Marmorboden wird gut bewacht, aber bisher ist Adam Church unentdeckt geblieben – Schleichen zahlt sich aus.

No One Lives Forever

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Monolith
Termin:	1. Quartal 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Christian Schmidt: »Das wurde auch mal Zeit, daß eine Firma konsequent das supercoole Agenten-Flair für ein 3D-Actionspiel nutzt. Dazu der 60er-Jahre-Stil mit abgedrehten Waffen und humorvoller Story – da geraten nicht nur Fans von James Bond ins Schwärmen.«

Mitten ins Getümmel

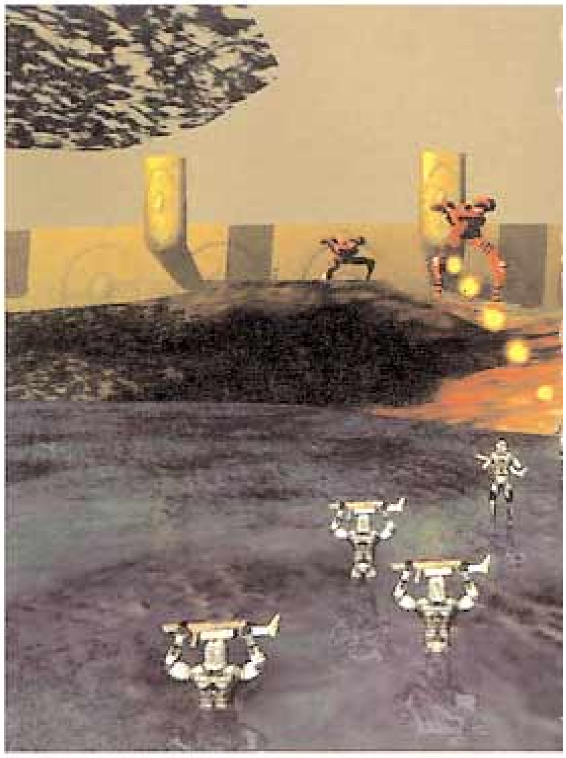
Dark Reign 2

Viele Sequels bescheren uns lediglich winzige Änderungen. Ganz anders das Echtzeit-Strategiespiel Dark Reign 2: Statt platter 2D-Grafik sind nun fulminante Schlachten in Hochglanz-3D angesagt.

Ende 1997 trat das Echtzeit-Strategiespiel **Dark Reign** gegen eine wahre Konkurrenzflut an – und stand hinter **Age of Empires** und **Total Annihilation** nur als Dritter auf dem Siegertreppchen. **Dark Reign** protzte mit komplexer Truppensteuerung, die aber auch erfahrene Strategen schlichtweg nicht ausnutzten – wie bei einem überfrachteten Videorekorder, dessen Extraknöpfe ungedrückt bleiben. Dafür wirkte sich das Terrain realistisch auf die Kämpfe aus: Beispielsweise sahen und feuerten Truppen auf einem Hügel weiter als die Gegner im Tal. Doch **Total Annihilation** bot das auch – mit deutlich besserer Grafik. Seit rund zwei Jahren bastelt das Entwicklerteam Pandemic für Activision am Nachfolger **Dark Reign 2**, der eindeutig in die Kategorie »hey, das sieht ja völlig anders aus« fällt. Wir haben uns die neuste Beta-Version genauer angesehen.

Zurück in die Zukunft

Dark Reign 2 spielt wieder in der fernen Zukunft, aber vor dem ersten Teil. Ähnlich wie in **Star Wars: Episode 1** zeichnet sich der künftige Konflikt der beiden Kriegsparteien bereits ab. Auf der einen Seite steht die reiche Jovian Detention Authority, kurz JDA, die unser schönes Sonnensystem despotisch fest im Griff hat. Auf der anderen sind die wilden Sprawlers, ein Haufen Revoluzzer, der die JDA stürzen will. Als die JDA den Anführer der Sprawlers kidnappt, wird aus Scharmützeln ein handfester Krieg, der auf der Erde ausbricht und Sie auf sämtliche Planeten unseres Sonnensystems verschlagen wird. Dabei kämpfen Sie sich auf jeder Seite durch zehn große Missionen, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Diesmal soll es je eine Kampagne geben – der nervige, ständige Seitenwechsel aus **Dark Reign** ist somit passé.



Ein Trupp Sprawler-Infanteristen watet auf eine Wasser in die Läufe gerät, halten die Soldaten



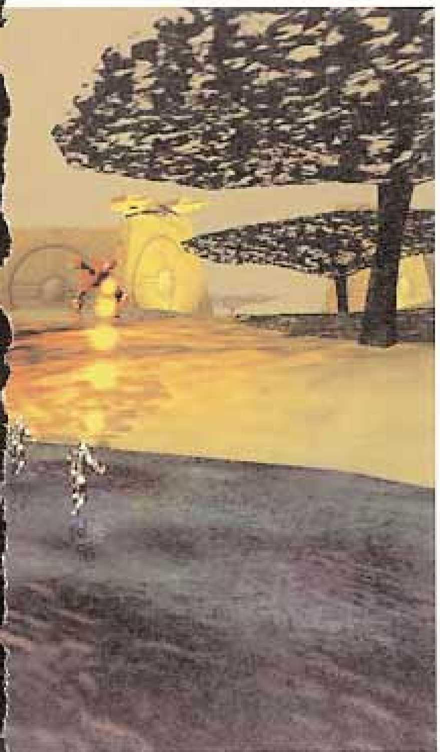
Ein griechisch behelmter Sprawler-Soldat weicht dem Abwehrfeuer eines Geschützturms aus. Dessen Fehlschüsse können eigene Leute treffen.

Aus 2 mach 3

Der Unterschied zum Vorgänger sticht bei **Dark Reign 2** sofort ins Auge: Aus der 2D-Grafik ist zeitgemäß eine dreidimensionale geworden. Sie zoomen, drehen und kippen stufenlos die Ansicht, lediglich der Blick aus Cockpits oder durch Infanteristenaugen fehlt. Die Einheiten sind sehr detailliert gestaltet, ein aus der Nähe betrachteter Soldat ist fast so schick animiert wie seine Action-Kollegen in **Unreal Tournament**.

Jede Kriegspartei wird auf rund 15 Truppenarten setzen, darunter sind neuerdings Schiffe und U-Boote. Die JDA hat die besseren, aber teureren Kämpfer, und vertraut auf Luftangriffe, die von speziellen Infanteristen

angefordert werden. Gleich drei verschiedene Luftschläge sind möglich: Minen buddeln sich ein und knacken darübermarschierende Truppen, Kampfdrohnen schwärmen nach der Landung aus, um sich den nächsten Gegner vorzuknöpfen, und der massive Laserangriff zerbröselt selbst große Bauten und fett gepanzerte Einheiten.



Basis der JDA zu. Damit kein ihre Gewehre über die Köpfe.

Schüsse aus dem Nichts

Die Sprawlers vertrauen hingegen auf schnelle Massenproduktion, vor allem ihre Fußtruppen sind flott rekrutiert und greifen scharenweise an. Besonders gefürchtet ist der Berserker, der mit seiner Psycho-Power feindliche Soldaten gegeneinander aufhetzt. Die beharken sich dann, während der Berserker händereibend zusieht. Ähnlich fies sind unsichtbare Minen und Geschütztürme. So konnten wir bei einer Probepartie beobachten, wie sich ein JDA-Trupp durch eine Schlucht pirschte, um plötzlich aus dem Nichts beschossen zu werden. Nur die verräterische Leuchtspurmunition verriet, von wo die Salve kam.

Kullernde Minen

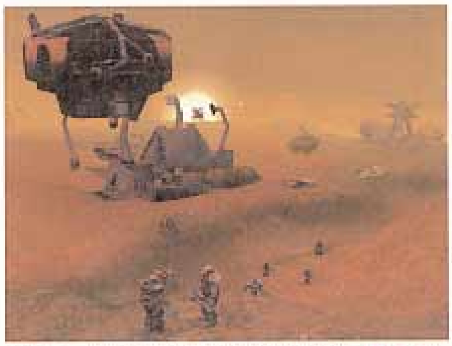
Die 3D-Landschaften werden voll ausgenutzt. So erlebten wir in einer anderen Mission, wie aus der Luft abgeworfene Minen auf einen Hügel purzelten und ins Tal kullerten – mitten hinein in eine Basis der Sprawlers. Feindtruppen hinter Bergen bleiben verborgen, bis eine eigene Einheit sie aufspürt – oder eine Kameradrohne. Diese Flugkörper schießt der Watchman-Mech der JDA in die Luft, um verborgenes Gelände für kurze Zeit einzusehen. Granaten und Laserstrahlen können ihr Ziel verfehlen: Wenn einer Ihrer Panzer auf den Gegner feuert, trifft ein Fehlschuß schon mal einen eigenen Trupp.



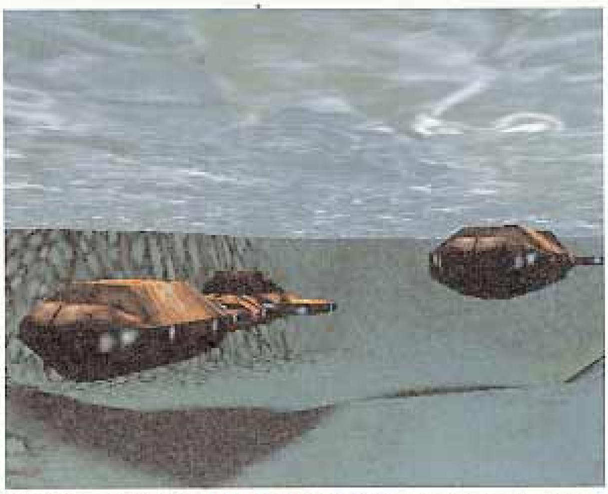
Scheinwerfer und Laserstrahlen bringen etwas Licht in Nachtgefechte. Schön zu sehen: der Größenunterschied zwischen Infanteristen und dem Feuerschutz gebenden Mech.

Schlacht bei Nacht

Je nach Planet wechseln Tag und Nacht unterschiedlich schnell. Die verschiedenen Sichtverhältnisse sind jedoch kein optisches Gimmick: Sie wirken sich stark auf die Schlachten aus. So sollen manche Einheiten nachts besser kämpfen; gewiefte Strategen kümmern sich deshalb tagsüber um Basisbau und Truppenrekrutierung, um dann im Dunkeln mit den Spezialisten zuzuschlagen. Scheinwerfer-bewehrte Abwehrtürme und an Fallschirmen herabschwebende Leuchtkörper bringen zwar etwas Licht in die Dunkelheit, doch angreifende Infanterietrupps sind nachts klar im Vorteil. Schließlich kann man sie im Düstern kaum ausmachen, während Gebäude und Fahrzeuge wegen ihrer größeren Silhouette besser gesehen werden. MD



Soldaten der Sprawlers lungern vor ihrer Basis herum. Über ihnen schwebt ein Transportschiff.



Neuerdings gibt's auch U-Boote. Hier tauchen zwei Exemplare unter einer schön animierten Wasseroberfläche Richtung Feind.

Dark Reign 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 4. Quartal '99
Hersteller: Activision
Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Hochglanz-Optik und kompromißloser Wechsel zur dritten Dimension haben Dark Reign 2 sehr gutgetan, denn jetzt kommen die realistischen Schlachtfelder voll zur Geltung. Die Parteien dürften sich schön unterschiedlich spielen – wüste Brachialgewalt gegen Guerilla-Taktik hört sich auf jeden Fall spannend an.«



Echtzeit-Strategie aus Deutschland

Demonworld 2

Demonworld erfindet sich neu: Statt rundenweise auf Eishexen einzuprügeln, verkloppen Sie nun Orks in Echtzeit.

Die Orks weichen ungeordnet zurück, zwergische Hammerkämpfer und menschliche Speerträger rücken Seite an Seite vor. Kampfgeschrei und Schwertergeklirr erfüllen die Luft. Da gerät im Getümmel plötzlich die Schwere Kavallerie von Captain Carrick neben die Armbrustschützen der Zwerge. Carrick (dem trotz seiner 30 Lenze kein Bart wachsen will) fällt ein, daß er Zwerge noch nie leiden konnte, und er geht mit seinen Leuten auf die Verbündeten los. Da macht es »Klick«, und die Zeit bleibt stehen. Wir haben nämlich den hektischen Echtzeit-Ablauf von Demonworld 2 unterbrochen, um auf diese veränderte Situation in Ruhe reagieren zu können. Während der Auszeit geben wir neue Befehle und ziehen alle zwergischen Einheiten aus der Nähe von Captain Carrick ab.



Insgesamt 20 Minuten stimmungsvolle Videos erzählen zwischen den einzelnen Missionen die Fantasy-Geschichte weiter.

Bündisse brechen

Wie der rundenweise Vorgänger basiert das Echtzeit-Strategiespiel Demonworld 2 auf dem gleichnamigen Tabletop, einem deutschen Konkurrenzprodukt zu Warhammer Fantasy Battle. Als Befehlshaber der Armeen des menschlichen Imperiums sollen Sie Übergriffen der Orks an der Ostgrenze nachgehen und kommen dabei einer viel größeren Gefahr auf die Spur. Wie die Geschichte genau verläuft, entscheiden Sie: Es soll möglich sein, die Seite zu wechseln, Nebenhandlungen zu ignorieren sowie Bündnisse zu schließen oder zu brechen. Dazu Mark Oberhäuser, Projektleiter bei Ikarion: »Der Spieler kann auch als Böser gewinnen. Dann wird er allerdings im Abspann ziemlich anders aussehen...«

Wie in Dark Omen nehmen Sie Ihre Truppen von Schlacht zu Schlacht mit. Dabei gewinnen die Jungs an Erfahrung und können nach Belieben neu ausgerüstet und gruppiert werden. In den Kämpfen gewinnen Sie Gold, mit dem Sie frische Kräfte anheuern. Die dynamische Hauptkampagne soll mehr als 80 Schlachten haben, von denen Sie mindestens 30 bis 40 spielen werden, wenn Sie einigermaßen geradlinig vorgehen. Durch die vielen Wendepunkte und Entscheidungsmöglichkeiten innerhalb der Story sollen Sie auch beim mehrmaligen Durchspielen noch Neues finden.



Mit den mächtigen Kanonen der technisch begabten Zwerge ist nicht zu spaßen.

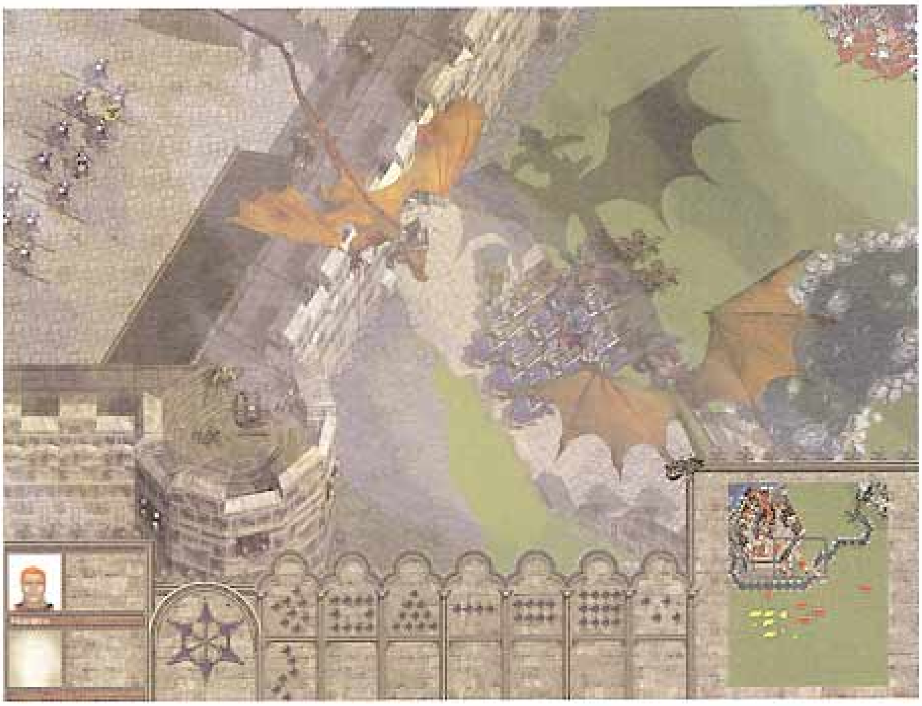
Pioniere bauen Brücken

Die Schlachten sehen Sie in einer 2D-Draufsicht, unerforschte Teile der Missionkarte sind zu Beginn unter Schlachtennebel verborgen. Gebäude auf dem Feld sollen Sie tatsächlich betreten können. Zu Beginn jedes Einsat-



Eine typische Levelkarte. Die meisten Missionen dauern nur etwa eine halbe Stunde.

zes haben Sie Zeit, Ihre Truppen angemessen aufzustellen und ihnen grundlegende Befehle zu geben, etwa »bewacht diese Furt!« Pioniere bauen während des Kampfes Brücken, Flöße oder Befestigungen. Zudem dürfen Sie Ihre Mannen in Kampfgruppen einteilen, um bei großen Schlachten den Überblick zu behalten; solche Gruppen bewegen sich dann gemeinsam. Wenn Sie die Echtzeit stoppen, können Sie Gruppen neu verteilen und Befehle ändern. Alle Einheiten bewegen sich in Formationen, die sie zum Umgehen von Hindernissen kurz auflösen können, während des Kampfes aber stets beibehalten. Wenn in der ersten Reihe Krieger fallen, füllen ihre Kameraden die Lücken selbständig auf.



Eine nebelverschleierte Festung. Beachten Sie die gewaltigen Schatten der Drachen.

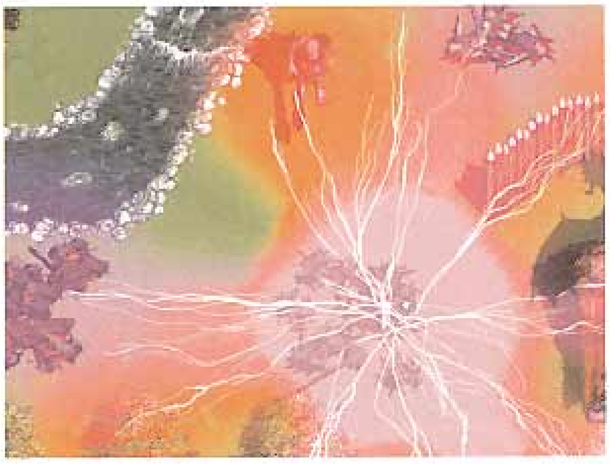


Das Armeebuch listet alle Truppen auf.

Trotz Komplexität und großen Schlachten mit bis zu 400 Kämpfern pro Seite sollen die Missionen relativ schnell zu spielen sein. »Wir wollen die Kämpfe kurz halten«, sagt Mark, »eine typische Schlacht muß nach etwa einer halben Stunde vorbei sein, sonst wird's zu anstrengend.«

Helden in Panik

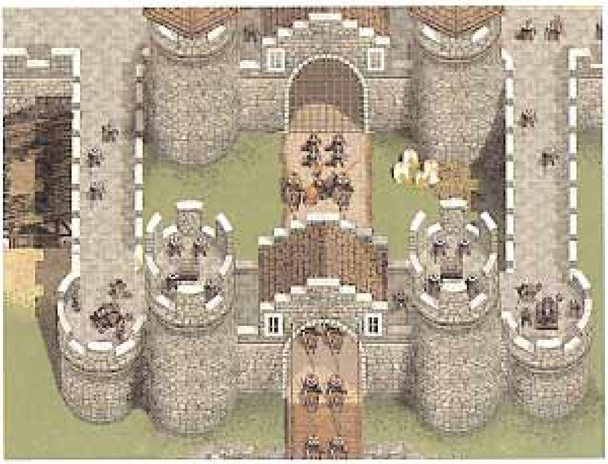
Wie schon im Vorgänger wird es in **Demonworld 2** einige rollenspielartige Einzelmissionen geben, in denen einer Ihrer Helden mit ein paar Getreuen ein Schloß oder einen Dungeon erforscht. Dabei hängt der Erfolg auch vom Charakter des Heroen ab, denn einige der Elitekämpfer sind ganz schöne Heißsporne und neigen zu Kurzschlußreaktionen. Sie müssen also sorgfältig überlegen, wen Sie auf welche Mission schicken.



Alle Zaubersprüche haben neue, spektakuläre Effekte spendiert bekommen.

Diesmal ohne Bugs

Auch an Bastler und Multiplayer-Fans will Ikarion denken: Ein Editor wird dem Spiel genauso beiliegen wie 20 Multiplayer-Karten für bis zu vier Spieler, die per Internet oder Netzwerk einander zeigen können, wer der beste Feldherr ist. Ikarion ist sich der katastrophalen Bug-Problematik des Vorgängers durchaus bewußt und plant ein besonders sorgfältiges Beta-Testing. Mark verspricht: »Demonworld 2 kommt erst auf den Markt, wenn es perfekt läuft.« GUN



In manchen Einsätzen müssen Sie Burgen bemannen und gegen Armeen verteidigen, die Ihnen mit Belagerungsgerät zu Leibe rücken.

Demonworld 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: April 2000
Hersteller: Ikarion
Ersteindruck: Gut

Gunnar Lott: »Demonworld 2 strotzt nur so vor guten Einfällen und Detailverbesserungen. Besonders die jederzeit einfrierbare Echtzeit könnte gut funktionieren. Allerdings sieht mir die Grafik trotz hoher Auflösung bisher noch etwas zu hausbacken aus.«

Zweites Addon zum Aufbau-Hit

Siedler 3

Geheimnis der Amazonen



Die Siedler bekommen weibliche Gesellschaft. Sind die Wuselwichte den Waffen der Frauen gewachsen?



Mit dem Riesengong läuten die Amazonen gegnerischen Gebäuden ihr letztes Stündlein.

Fast jeder Aufbau-Fan kennt Blue Bytes **Siedler 3**. Jene flinken und fleißigen Kerle, die unermüdlich Häuser bauen, Werkzeuge basteln und gegnerische Landstriche annektieren. Doch wie sieht es mit den Siedlerinnen aus? Dieser bislang unbekannten Spezies widmet sich die zweite Missions-CD: **Geheimnis der Amazonen** präsentiert Ihnen ein zusätzliches Volk, das ausschließlich aus höchst wehrhaften Frauen besteht. Neue Gebäude, Siedlertypen und Zaubersprüche sorgen dafür, daß nicht nur emanzipierte Grafikfreunde auf ihre Kosten kommen.

Gong-Beben

Zwei komplett neue Kampagnen machen Sie mit den Kriegerinnen bekannt. Zwischen einigen Missionen wird, wie im Hauptprogramm auch, eine Rahmenhandlung mit Zeichentricksequenzen weitererzählt. Die Geschichte dreht sich um Q'nqura, die kein Druckfehler, sondern die Göttin der Amazonen ist. Für das zweite Addon haben die Entwickler alle Gebäude grafisch überarbeitet und gleich ein paar neue gebastelt. So werden Sie eine Giftküche einrichten können. Doch anders als man jetzt vermuten mag, dient sie nicht dazu, den männlichen Siedlern den Appetit zu verderben. Vielmehr verwirklicht dieses Gebäude einen alten Alchimisten-Traum: Erze gleich welcher Art werden in pures Gold verwandelt. Einem erheblich aggressiveren Ziel dient der große Gong. Wie weiland die Trompeten vor Jericho kann auch dieses Instrument Mauern zum Einsturz bringen. Einmal angeschlagen, verwüstet er durch seinen markerschütternden Klang gleich mehrere gegnerische Gebäude in der Nähe.



Die Giftküche verwandelt die Erze in pures Gold.

Langfinger auf der Pirsch

Zusätzlich gibt es ein paar neue Figuren, die allen Völkern zugute kommen. Wem ist es nicht schon mal passiert, daß er sich durch eine Fehlentscheidung in der Anfangsphase selbst in eine Sackgasse geführt hat? In diesen Situationen kommt jetzt der Dieb zum Einsatz. Ähnlich wie der Spion klärt er feindliche Gebiete auf. Stößt er dabei auf ein gegnerisches Lager, plündert er es auf Mausklick aus. Doch Achtung: Die Feinde verfügen ebenfalls über derartige »Sammler«. Derzeit verpassen die Blue Byter dem Missionsdesign den letzten Schliff. Bis zum Release Ende September sollen auch die beiden Kampagnen fertig sein. MIC

Siedler 3: Geh. der Amazonen

Genre:	Aufbauspiel-Addon	Hersteller:	Blue Byte
Termin:	Ende September '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Mick Schnelle: »Das Amazonenvolk ist eine pfiffige Idee. Neben der neuen Optik hat Blue Byte aber nicht den Spielspaß aus den Augen verloren. Vor allem der Dieb ist eine wichtige Figur. Da die Kampagnen noch völlig fehlen, warte ich mit Spannung auf die Endversion.«

Strategen hinter Panzerglas

Battlezone 2

Schöner, rasanter, cleverer: Im zweiten Anlauf will die Genre-Mixtur Battlezone endlich den schwierigen Weg in die Spielerherzen meistern.

Auf Bonus-CD: Video-Special

Die Fortsetzung des ersten Echtzeit-Strategiespiels, das Sie mitten in 3D-Schlachten warf, nähert sich der Vollendung. Wir konnten bei einer Präsentation in Edinburgh die brandaktuelle Version von Battlezone 2 ausführlich begutachten. Darin müssen Sie als Kommandant einer irdischen Invasionstruppe auf fernen Planeten Basen errichten, Rohstoffe abbauen, Streitmächte ausheben und sie auf den Gegner hetzen. Auf Seiten der vereinten terranischen Streitkräfte kämpfen Sie gegen Aliens, die unser Sonnensystem bedrohen. Die Kampagne beginnt auf dem Pluto und führt Sie über einen bisher unentdeckten zehnten Planeten durch ein Wurmloch in das System der aggressiven Außerirdischen.



Zwei ausgestiegene Piloten unterstützen mit Handfeuerwaffen unsere Raketenpanzer gegen die Aliens.

Überlebenslauf

Im Gegensatz zu den meisten anderen Strategiespielen führen Sie Ihre Truppen aber nicht etwa aus der ungefährlichen Generalsperspektive: Sie schwingen sich höchstpersönlich ins Cockpit flotter Kampfgleiter, schwerer Panzer oder stapfender Mechs, um aus allen Rohren feuernd in die Gefechte einzugreifen. Taktische Befehle erteilen Sie durch ein äußerst effizientes Menüsystem oder die eingeblendete Radarkarte.

Sie dürfen wieder zu Fuß kämpfen. So mußten wir uns bei einem Testspiel an eine Basis der Aliens pirschen, um gefangene Piloten zu befreien. Mit einer Explosivladung sprengten wir ein Loch in die Mauer. Nach einem Spurt zum wartenden Gleiter gaben wir den flüchtenden Kameraden mit den Bordwaffen Feuerschutz. Zurück in der eigenen Basis, bestiegen die befreiten Piloten die bereits produzierten Kampfvehikel, um zurückzuschlagen. Solche Missionen mit mehreren verbundenen Einsatzzielen soll es in Battlezone 2 zuhauf geben.



Ein Aliengleiter wird von zwei Treffern gebeutelt.

Mit Maurerkelle und Ballerfinger

Neu ist auch die Aufgabenteilung im Multiplayer-Modus: Sie können in Zweierteams antreten. Der eine Spieler ist dann für den Basisbau zuständig, der andere kämpft an der Front und dirigiert die Truppen. Die dürfen Sie neuerdings upgraden. Dazu verlassen Sie Ihr Vehikel, marschieren in eine Panzerfabrik und wählen an Computerterminals stärkere Geschütze, Antriebe oder Schildgeneratoren aus. MD

Battlezone 2

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Hersteller: Activision
Termin: Oktober '99
Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Falls Sie Strategie und Action mögen, kann ich Ihnen Battlezone 2 schon jetzt ans Herz legen. Beide Genres sind in etwa gleich stark vertreten, die befürchtete Actionlastigkeit scheint auszubleiben.«

Griff nach den Sternen

Imperium Galactica 2

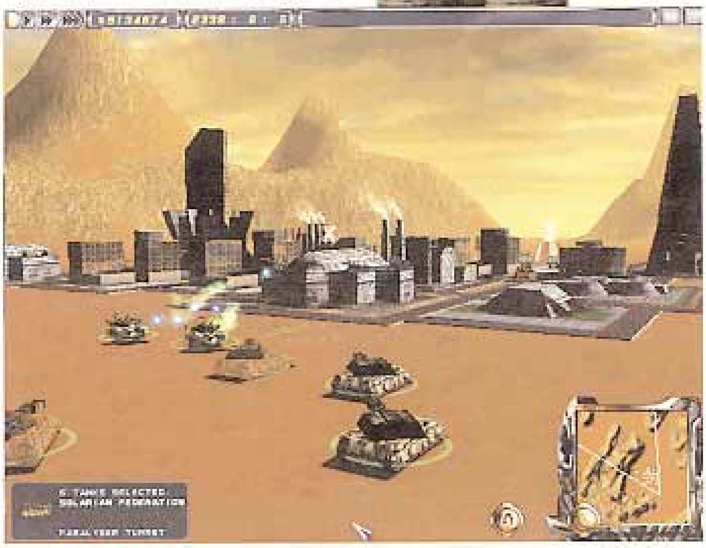


Eine Portion Management, ein Schuß Aufbauspiel, eine Prise Echtzeit-Strategie – fertig ist die gehaltvolle Spiele-Mischung.

Sie geben Ihrer Raumflotte letzte Anweisungen und nehmen den Kampf auf. Sofort zucken Laserblitze durch das All, kreisen Jäger feuernd um schwerfällige Fregatten und bersten getroffene Schiffe in einem Feuerball. Diese furiose Schlacht ist Teil des Strategiespiels **Imperium Galactica 2**, in dem Sie die ganze Galaxis erobern sollen. Dazu gehört allerdings mehr als nur Feuerkraft: Bevor Ihre Flotte Feindschiffen einheizt, müssen Sie Planeten besiedeln und Ihr Sternen-Imperium in Schuß halten.

Ärger im All

Acht Rassen balgen sich um die Vorherrschaft im Sternenreich. In je einer Kampagne greifen Sie in die Geschichte dreier galaktischer Völker ein. Bevor Sie an die Erfüllung der Spielziele denken können, müssen Sie ähnlich wie in **Master of Orion 2** Ihr Reich langsam ausweiten. Dazu schicken Sie Kolonieschiffe zu unbesiedelten Planeten oder Kriegsflotten zu lukrativen Feindkolonien. Die Zeit läuft dabei beständig weiter, kann aber bis zum Stillstand heruntergeregelt werden. Sobald eine neue Siedlung gegründet ist, dürfen Sie den Häuserbau auf der Planetenoberfläche selbst in die Hand nehmen. Auf der frei drehbaren 3D-Landschaft plazieren Sie von Fabriken bis Abwehrstellungen allerhand nützliche Bauten – sofern die benötigte Technologie schon erforscht ist.



Eine Panzertruppe der Solarier versucht, in die gegnerische Siedlung vorzudringen.

Echtzeit-Schlachten

Wenn zwei Raumschiff-Flotten aufeinandertreffen, wechselt das Spiel in die 3D-Kampfansicht. Nachdem Sie Ihren Schiffen Angriffsziele vorgegeben haben, stürzen sich diese in eine Echtzeit-Schlacht. Die Gefechte werden Sie jederzeit anhalten können, um neue Anweisungen zu erteilen. Auch auf Planeten wird gekämpft: Wie in Echtzeitstrategie-Spielen sollen Sie Ihre Panzer über Berg und Tal scheuchen, um alle Feindfahrzeuge auszuschalten. Gewalt wird allerdings nicht die einzige Lösung sein, auch Diplomatie und Spionage können zum Ziel führen. CS



Die Weltraumschlachten lassen sich pausieren, um Schiffen neue Anweisungen zu erteilen.

Imperium Galactica 2

Genre: Strategie
Termin: November '99
Hersteller: Digital Reality
Ersteindruck: Gut

Christian Schmidt: »Mit den schicken Raumkämpfen sieht Imperium Galactica 2 schon fast verdächtig gut aus; hoffentlich haben die Designer der Grafik nicht die Spieltiefe geopfert. Abwechslung dürfte mit Forschung, Management und Echtzeit-Kämpfen auf jeden Fall geboten sein.«

EA Sports zieht vom Leder

Fifa 2000

Vorgezogene Jahrtausend-Feierlichkeiten bei EA Sports: Im kanadischen Vancouver konnten wir die brandneuen 2000er Versionen von Fifa, NHL und NBA Live anspielen.



Auf Demo-CD: Video-Special

Die Mitarbeiter parken gefährlich. Wird auf dem firmeneigenen Fußballplatz ein wuchtiger Fehlschuß produziert, bekommt das schon manchmal eines der abgestellten Autos zu spüren. Doch solche vernachlässigbaren Berufsrisiken nehmen die 550 Angestellten in Kauf, die bei der kanadischen Niederlassung von Electronic Arts arbeiten. Der neue Prachtbau vor den Toren der Westküstenmetropole Vancouver ist die Heimstatt der meisten EA-Sports-Titel. Zur Vorabbegutachtung des 2000er Lineups wurden ausgewählte internationale Pressevertreter in das Sportspiel-Mekka gebeten. Eishockey-Erlkönig NHL 2000 und die Basketball-Hoffnung NBA 2000 stellen wir Ihnen auf den nächsten Seiten ausführlich vor. Den Beginn unserer Sportkonferenz widmen wir dem hierzulande populärsten Ableger, der Fifa-Reihe.

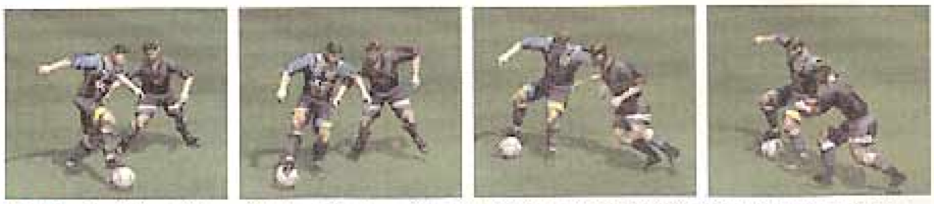
Fouls als Stunt

Der »heilige Rasen« der Fußballwelt sprießt traditionell im Londoner Wembley-Stadion. Doch Computerspieler neigen neuerdings zur Anbetung einer mobilen Grashalm-Ansammlung, die in einem 1.500 Quadratmeter großen Hangar im fernen Kanada gehegt wird. Dieser Rasen auf Rädern ist von Infrarot-Kameras umzingelt, die mit 240 Bildern pro Sekunde die Körperbewegungen eines einsamen Sportlers festhalten.

Eddie Pope schwitzt heute im Dienste von EA Sports. Die Kleidung des Verteidigers vom US-Proficlub D.C. United ist mit Infrarot-Sendern bestückt, die jede seiner Bewegungen für die Animationsrechner festhalten. Vom Torschuß bis zum Jubeltanz dienen die Bewegungen leibhaftiger Profis als Vorlage für die Fifa 2000-Spielfiguren. Einige besonders dramatische Tacklings und Foulszenen ließ das EA-Sports-Team allerdings mit Stunt-Spezialisten filmen. Bei dramatischen Kategorien wie »Luft-Boden-Kollisionen« schien die Sorge um das Wohlbefinden der Kickerbeine auch berechtigt.

Harte Bandagen

Deftige Tacklings und Zweikampfvielfalt sind nicht die einzigen Neuerungen bei der Fortsetzung des besten und erfolgreichsten PC-Fußballspiels. Fifa-Oberproduzent Andy Abramovici, quasi der



Shielding in Aktion: Solange Sie den Feuerknopf gedrückt halten, versucht Ihr Spieler, den Ball zu halten.

Sepp Blatter von EA Sports, hat sich nichts Geringeres als die Quadratur des Kreises vorgenommen: »Mehr Spieltiefe bei einer weniger komplizierten Steuerung« nennt er als Ziel für **Fifa 2000**. Das bedeutet konkret einen Abbau von Dreifach-Feuerknopfkombinationen, die viel verwirren und wenig bringen. Kniffligere Kombis als einen Button-Doppeldruck will man der Spielbarkeit zuliebe vermeiden. Und das einzige Manöver, bei dem man einen Feuerknopf gedrückt halten muß, ist die neue Ballabschirm-Technik »Shielding«. Damit nehmen Sie vorübergehend das Tempo aus der Partie, etwa um Ihre Mitspieler in Position laufen zu lassen. Wie lange der Spieler dieses Manöver erfolgreich durchhalten kann, hängt von seinen technischen Qualitäten und der Stärke des attackierenden Verteidigers ab.

Passende Pässe

Verbesserte Anzeigen sollen ihren Teil zur Kultivierung des Spielaufbaus beitragen. So wird bei **Fifa 2000** der Erschöpfungsgrad-Balken ständig zu sehen sein, der Kraftreserven und Auswechselbedürftigkeit jedes einzelnen Spielers signalisiert. Der renovierte Paßpfeil zeigt jetzt exakt in die Richtung des Teamkameraden, in dessen Richtung der Ball bei Feuerknopfdruck geschlenzt wird. Die Farbe des Pfeils signalisiert die Chancen für eine ungestörte Ballannahme: grün bedeutet »freie Bahn«, gelb steht für »Paß kommt wohl an, aber ein Gegner lauert in der Nähe«, und der rote Pfeil warnt »Mitspieler wird eng gedeckt; hohe Fehlpaßgefahr«. Ein unsauberes Zuspiel oder ein nur halb geglücktes Tackling führen dazu, daß der Ball realistisch von einem Spieler abprallt oder abgefälscht wird. Besonders mutige Verteidiger können sich im Abblocken von Distanzschüssen versuchen.

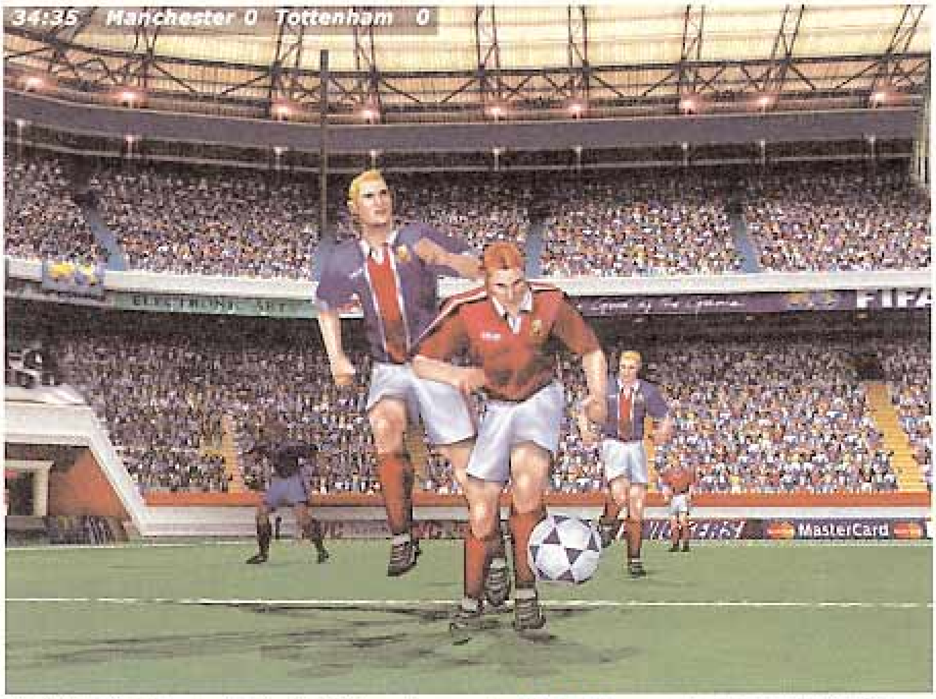
Die wichtigsten Verbesserungen

Fifa 99-Problem	Fifa 2000-Lösung
• der beschleunigte Ablauf bringt Dauerhektik in den Spielaufbau.	• per Ballabschirmen nehmen Sie vorübergehend Tempo aus dem Spiel.
• immer die gleichen Phrasen bei den Kommentaren der Reporter.	• Sprecher nehmen konkreten Bezug auf Teamerfolge und Spielerleistungen.
• kontrolliertes Paßspiel nur bei Verwendung der Turmkamera machbar.	• bessere Anzeigen erleichtern Pässe auf Spieler außerhalb des Sichtbereichs.
• keine rechte Motivation im sterilen Ligabetrieb.	• Abstieg und Europacup-Qualifikation integriert.

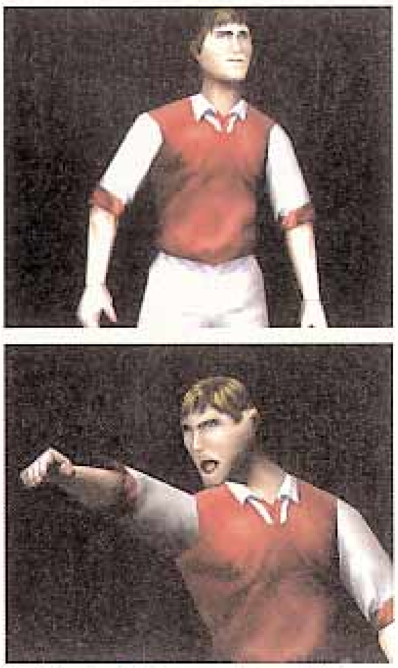


Ein nachgebauter David Beckham jubelt im Schein des Flutlichts.

In den vergangenen Jahren hinkte **Fifa** stets den Sportsbrüdern **NHL** und **NBA** nach, was Atmosphäre und Präsentation anging – abseits des Spielfelds war vom Fußballrummel nicht viel zu spüren. Für **Fifa 2000** hat sich EA Sports deshalb »Storytelling« ganz dick ins Hausaufgabenbuch geschrieben. Das Spiel soll das Gefühl einer echten Fußballsaison mit der ganzen Dramatik und allen Emotionen rüberbringen. Der Saisonmodus bietet endlich realistische Spielpläne mit integrierten Pokalbegegnungen und Abstiegsgefahr. Ihr Team kann sich durch eine gute Tabellenposition für internationale Wettbewerbe im nächsten Spieljahr qualifizieren.



Detaillierte Gesichter, knubbelige Knie: Die runderneuerten Fifa-Spielfiguren sehen besser aus denn je.


Realistische Gesichtsanimationen drücken die Gemütsbewegung der Spieler gut aus.

Freistoß-Varianten

Lange bevor die Grafiker mit ihrem Animations-Zuckerguß fertig sind, können die Designer und Programmierer spielerische Änderungen vornehmen. Im »Testbed« getauften Gameplay-Editor lassen sich Änderungen bei Spielerstärke oder Raumdeckung sofort in Echtzeit ausprobieren. Und davon gibt es bei **Fifa 2000** eine ganze Menge, wie uns Matt Brown versichert: »Wir haben die taktische Engine komplett neu geschrieben«. Deshalb können Sie jetzt bei Standardsituationen wie Eckbällen, Einwürfen oder Freistößen aus jeweils drei Varianten wählen. Bei den Spielfiguren wird es außerdem größere Leistungsunterschiede geben. In zwölf Kategorien hat jeder Kicker einen Wert zwischen 1 und 6. Die Abstufungen sollen für ein deutlicheres Leistungsgefälle als bei **Fifa 99** sorgen.

Gesichtskontrolle

Die **Fifa**-Kicker sind nicht nur unterschiedlich groß, sondern können jetzt auch verschiedene Körpertypen haben – vom Knubbelstumpen bis zum dürren Schlaks. Für die Darstellung der Spieler werden deutlich mehr Polygone investiert. Vor allem im Kopfbereich macht sich die Detailaufdrehung bemerkbar. Die animierten Spielergesichter drücken deutlich Emotionen von Euphorie (Torjubel) bis Verärgerung (Empfang einer gelben Karte) aus. Im Gegensatz zu **NHL** und **NBA Live 2000** können allerdings keine digitalisierten Photos der echten Spieler als Vorlagen verwendet werden. Die **Fifa**-Lizenz schließt solche individuellen Bildrechte nicht ein.



Die Spielerfrisuren geraten auch durch stramme Kopfbälle nicht außer Form.

Grund zum Jubeln

Alleine für die Torbejauchzung soll es rund 50 verschiedene Variationen geben, die von der Art und der Wichtigkeit des Treffers abhängig sind. Gelingt beispielsweise ein entscheidender Kopfball, tätscheln die entzückten Kameraden liebevoll das Haupt des Schützen. Das fünfte Tor gegen einen unterlegenen Gegner wird hingegen nur noch mit lässigem »ganz nett«-Abklatschen quittiert. Gelingt ein Anschlußtreffer kurz vor Schluß, haben es die Spieler richtig eilig: Statt zeitintensiv abzujubeln, sprinten sie sogleich mit dem Ball zum Mittelkreis, um noch genug Zeit für den Ausgleich zu haben.

Auch das Publikum soll seinen Teil zur Atmosphäreverbesserung beitragen. Die Massen lassen Banner von den Tribünen flattern und gehen stärker auf das Spielgeschehen ein. Die aus einzenen, sich wiederholenden Bitmap-Tapeten bestehenden Zuschauer sind nicht mehr starre Hintergrundgrafik, sondern hüpfen bei aufregenden Szenen begeistert auf und ab.



Der amerikanische Fußball-Profi Eddie Pope prüft den Sitz seines Motion-Capturing-Anzugs.

Ein Lied für Fifa

Das Plapperkontigent der **Fifa**-Sportreporter besteht aus rund 85.000 Wörtern. Dieses Jahr soll es weniger allgemeines Geschwafel und mehr statistische Analysen geben, die sich auf die jeweilige Spielsituation beziehen. Die Sprecher berücksichtigen beispielsweise den Liga-Tabellenstand; auch die Rekapitulation von Erfolgen in der zurückliegenden Saison wird elegant in die Konversation eingeflochten. Trendige Nachwuchskünstler wie Reel Big Fish, Gay Daddy und Apollo Four Forty steuern Musikstücke zum Soundtrack bei, der auch als Audio-CD erscheinen wird. Das prominenteste Goldkehlchen gehört Robbie Williams, der eine eigens komponierte **Fifa**-Melodie schmettern darf.

Grätscher von gestern

Als Hommage an das zu Ende gehende Fußball-Jahrhundert wird **Fifa 2000** rund 40 klassische Oldie-Mannschaften aus aller Herren Länder enthalten. Im Mittelpunkt des Spielgeschehens stehen aber die 15 aktuellen internationalen Ligen, Bundesliga inklusive. Erstmals offiziell vertreten sind die zwölf Teams der nordamerikanischen Division Major League Soccer (MLS). Aus europäischer Sicht wirkt diese Lizenz nicht allzu aufregend, aber das kann sich ja noch ändern. Seit die US-Boys mit schöner Regelmäßigkeit die deutsche Nationalmannschaft vom Platz klatschen, scheint ein wenig mehr Respekt angesagt zu sein. Und spätestens wenn Lothar Matthäus nächstes Jahr New York heimsucht, dürfte sich der Reiz einer Partie mit den Metro Stars erheblich erhöhen. HL

Fifa 2000

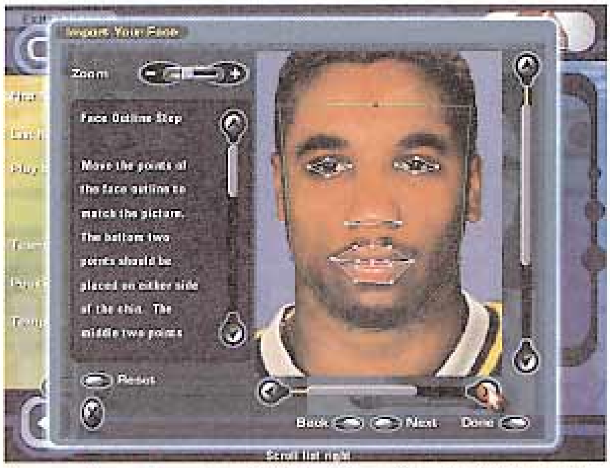
Genre: Sportspiel
Termin: 4. Quartal '99
Hersteller: EA Sports
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Vergessen Sie den lieblosen Ableger Bundesliga Stars – Fifa 2000 ist der legitime Fußball-Thronfolger. Die meisten Fortschritte erwarten uns bei Animationen und Ligamodus. Und durch sinnvolles Steuerungs-Feintuning scheint der Spielablauf genau den Feinschliff zu bekommen, der bei Fifa 99 fehlte.«

Hart, aber gerecht

NHL 2000

Feinschliff für die rauhen Burschen: EA Sports' neuste Eishockey-Simulation bietet überfällige Verbesserungen beim Spielablauf und wertet die Fähigkeiten der Superstars auf.



Der neue Visagen-Importeur in Aktion. Mit wenigen Mausklicks machen Sie aus Ihrem Paßbild eine eindrucksvoll animierte 3D-Spielfigur.

Auf Demo-CD: Video-Special

Wenn alle Menschen gleich wären, wäre unsere Gesellschaft ausgesprochen langweilig. Doch so brilliert ein jeder im Alltag mit seinen ganz speziellen Gaben. Der eine hat ein glückliches Händchen im Umgang mit Tomatensetzlingen, der andere kann liebe Mitmenschen prima über den Haufen rennen. Letzteres Talent führt schnurstracks in die nordamerikanische Eishockey-Liga NHL. Hier haben nur die besten Spieler der Welt eine Chance, doch auch innerhalb dieser Eliteklasse gibt es verschiedene Qualitätsstufen. Superstars wie Peter Forsberg oder Mike Modano sind einfach treffsicherer als irgendwelche Nachwuchs-Schlitterer aus der vierten Reihe. Solche gar nicht kleinen Unterschiede sollen sich bei der neuen Sportsimulation **NHL 2000** stark auf den Spielablauf auswirken: »Die Superstars ragen heraus. Sie laufen schneller, führen den Puck besser und sind um einiges torgefährlicher. Es ist viel schwerer, mit einem normalen Spieler zu treffen«, verspricht Produzent Dave Warfield von EA Sports. Durch den Druck eines speziellen Feuerknopfs vollführt die Elite kühne Schlenker, um sich an den verdutzten Abwehrspielern vorbeizumogeln. Doch Obacht: Auch in der Defensive gibt es Spezialisten, die aufgrund ihrer Stärke einen besonders harten Check ausführen können, dessen Opfer Aspirin-bedürftig zu Boden gehen. Durch die größere Niveaukluft zwischen Eisbrechern und gemeinem Volk sollen Sie motiviert werden, Ihre Stars in Position zu bringen und anzuspielen.



Die Animationen der fotorealistischen Spielergesichter passen zum Geschehen. Ein purzelnder Detroit-Spieler guckt verdutzt, während der Anaheim-Angreifer fies grinst.

Viele Wege führen ins Tor

Vielfalt ist auch beim Toreschießen wichtig. Im Vorgänger **NHL 99** resultierten die meisten Treffer nur aus Abprallern; ansonsten waren die Goalies fast unbezwingbar. Für **NHL 2000** verspricht Dave Warfield fünf bis sechs gleichermaßen aussichtsreiche Techniken, um zum Torerfolg zu kommen. Direktabnahmen gewinnen wieder an Bedeutung, Gewaltschüsse von der blauen Linie schlagen öfter ein, und wer alleine vor dem gegnerischen Torwart aufkreuzt, darf auf direkte Erfolgserlebnisse hoffen. Die Goalies werden deutlich schwächer, aber die Intelligenz der Abwehrspieler nimmt zu. Bei unseren Testpartien war es weitaus schwieriger, die Verteidigung mit Standardmanövern auszuhebeln. Im Gegenzug spielt der Computer eine viel druckvollere Offensive, ist nicht mehr



Pro Team gibt es ein paar Rauhbeine, die die neuen Superchecks ausführen können. Hoffentlich sitzt ein Kieferorthopäde im Publikum...

so leicht vom Puck zu trennen und schießt noch häufiger aufs Tor. Sie können zudem für jedes Team Torhüterstärke und Spielergeschwindigkeit einstellen, um sich den Schwierigkeitsgrad beliebig hinzubiegen.

Publikum wird aktiver: Wenn einem Spieler der Heimmannschaft drei Tore in einem einzigen Match gelingen, regnet es Hüte von den Rängen, um den »Hattrick« zu feiern. Eine beliebte Sitte bei den NHL-Fans, die für



Die Torhüter sind nicht mehr so übermenschlich gut wie in NHL 99.

Oh, wie ist das schön

Grafisch ist das neue NHL brillanter denn je. Die realistischen Spielergesichter sind keine starren Masken mehr, sondern verblüffend lebensecht animiert. Rempelnde Grobiane grinsen gemein, Strafbankbesuche werden mit grimmiger Miene bemeckert, bei Toren jubeln auch die Kameraden auf der Bank ausführlich mit. Und selbst das Vollbeschäftigung der Stadion-Reinigungskräfte sorgt.

Ebenbild auf Eis

Ein trivial anmutendes, aber faszinierendes neues Feature ist der Gesichtsimporteur. Sie können jede beliebige digitalisierte Visage ins Programm übernehmen. Dabei wird nicht einfach eine starre Grafik aufs 3D-Köpfchen geklebt: Damit das Programm das Verziehen der Gesichtszüge realistisch berechnen kann, markieren Sie die Eckpunkte für Kinn, Denkerstirn, Mundwinkel, Nasenflügel und Augen. Wenige Minuten später grimassiert Sie ein wiedererkennbares 3D-Ebenbild an, das sich mit beliebigen Talentwerten ausstatten läßt. Durch diese spaßige Erweiterung des Spielereditors können Sie zum Beispiel Ihre Familienmitglieder oder ein regionales Lieblingsteam verblüffend ähnlich aufs Eis zaubern.

NHL-Manager

Im neuen Karrieremodus dürfen Sie die Betreuung eines Teams für maximal zehn Spielzeiten übernehmen. Die Stärkewerte der einzelnen Spieler ändern sich im Laufe der Jahre; Leistungsträger altern und verdünnisieren sich allmählich in den Ruhestand. Deshalb ist es wichtig, ein gutes Händchen beim »Draft« zu haben, dem alljährlichen Herauspicken von Nachwuchskräften. Sie ergattern dabei mit etwas Glück auch einen etablierten Profi, dessen Vertrag gerade ausläuft. Detaillierte Finanzverhandlungen wie bei NBA Live 2000 sind allerdings nicht vorgesehen.

Die neue NHL-Saison beschert uns mit den Atlanta Thrashers außerdem ein zusätzliches Team und eine bessere Steuerung bei den gelegentlichen Kämpfen.

Die wichtigsten Verbesserungen

NHL 99-Problem	NHL 2000-Lösung
• Zu viele Chancen brachten zu wenige Tore gegen die Computergegner.	• Intelligentere Abwehrspieler, aber weniger allmächtige Torhüter.
• Motivationseinbruch nach dem Gewinn einer Saison.	• Team läßt sich über zehn Spielzeiten betreuen, Draft.
• Tore fallen größtenteils nach glücklichen Abprallern.	• Größeres Spektrum erfolgsträchtiger Angriffsvarianten.
• Lediglich geringer Unterschied zwischen Superstars und Knödelspielern.	• Spezialmanöver per Extra-Feuerknopf exklusiv für die NHL-Elite.



Plazierte Schlagschüsse aus der Distanz finden jetzt öfter ihren Weg ins gegnerische Netz.

Wenn Sie im Coach-Menü eine andere Taktik einstellen, können Sie jetzt sofort zu einer praktischen Übungslektion mit dieser Formation hüpfen. Die Fülle an spielerischen Detailverbesserungen läßt auf einen guten NHL-Jahrgang hoffen. Einsteiger und Profis können sich gleichermaßen Hoffnungen auf einen eisig-coolen Spielspaß-Schub machen. HL

NHL 2000

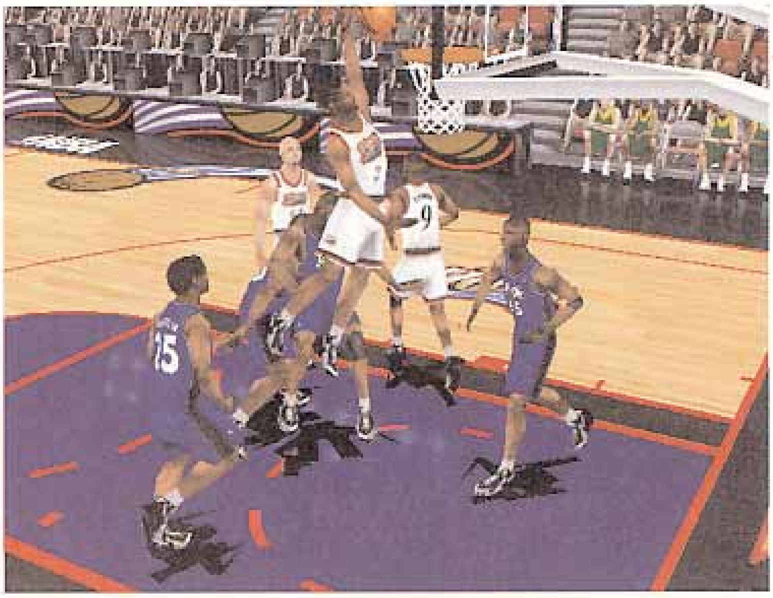
Genre: Sportspiel   Hersteller: EA Sports
Termin: September '99   Ersteindruck: Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »NHL 2000 spielt sich besser als der etwas uninspirierte Vorgänger. Die Partien sind herausfordernder und dennoch befriedigender, denn gut herausgespielte Chancen führen öfter zum Torerfolg. Die 3D-Animation importierter Gesichter ist atemberaubend; diese Neuheit verspricht einen Stimmungsbonus!«

Große Jungs mit großer Klappe

NBA Live 2000

Nach der gelungenen 99er-Auflage beschränkt sich EA Sports bei der Millennium-Version auf ein zurückhaltendes, aber lautstarkes Update.



Neue Animationen und lautstarke Spieler sorgen für noch mehr TV-Atmosphäre.

Auf Bonus-CD: Video-Special

Hierzulande kämpft die NBA-Reihe seit Jahren mit der NHL-Serie um den zweiten Platz in der EA-Sports-Publikumsgunst. Das ist durchaus bemerkenswert, denn der von Taktik geprägte Spielablauf ist deutlich komplexer und damit auch schwerer zu versoften als bei den Fußball- und Eishockeykollegen. Eigentlich klar, daß da nicht jedes Jahr ein neues Meisterwerk herausspringen kann. Mit dem letztjährigen 99er-Aufguß ließen die EA-Mannen jedoch ein erfreulich hochwertiges Programm vom Stapel: Die Steuerung war endlich wirklich ausgereift, und mit dem Karrieremodus kam frische Motivation ins Basketball-Dasein. Es ist verständlich, daß NBA Live 2000 darauf aufbaut und sich auf konsequenten Feinschliff beschränkt.



Die Zweierduelle im neuen Streetball-Modus finden wahlweise bei Tag oder Nacht statt.

NBA-Millionen

NBA Live 2000 bietet eine Art Streetball-Modus, in dem sich beliebige Einzelspieler One-on-One-Duelle liefern. Im vertrauten Teamspiel hat der Karrieremodus mehr Tiefgang als letztes Jahr. Beim Zusammenhalten Ihrer Mannschaft führen Sie auch Vertragsverhandlungen und müssen eine Obergrenze für die Spielergehälter-Summe beachten. Bei der Steuerung sind keine gravierenden Änderungen geplant, aber das Spielgefühl dürfte von der überarbeiteten künstlichen Intelligenz profitieren. Der Spielaufbau wird von den Akteuren besser »gelesen«, die sich dadurch beispielsweise cleverer in 3-Punkte-Wurfpositionen begeben.

Spieler-Sprache

Die weiteren Verbesserungen sind primär kosmetischer Natur. Auf dem Platz verschaffen sich die Spieler Gehör und geben zum Geschehen passende Rufe von sich. Dazu gesellen sich noch mehr atmosphärische Animationen: Kurz vor dem Anpfiff nestelt ein nervöser Spieler an seinen Schlabbershorts; besonders gelungene Spielzüge werden in High-Five-Manier abgeklatscht. Nach dem Vorbild von NHL 2000 ist eine Bilder-Importfunktion geplant, um beliebige Gesichter auf die Köpfe der 3D-Spielfiguren tapezieren zu können.

Neben aktuellem NBA-Personal dürfen Sie auch 60 All-Stars aus den letzten 50 Jahren Basketball-Geschichte steuern, was alleine schon wegen Frisuren und Trikotschnitt einen gewissen Unterhaltungswert birgt. Die Anwesenheit des obersten Basketball-Papstes ist aber leider unwahrscheinlich: EA Sports bemüht sich angeblich um eine Michael-Jordan-Lizenz, doch von uns zum Verhandlungsstand befragte Mitarbeiter hatten nur ein gepreßtes »kein Kommentar« auf den Lippen. HL

NBA Live 2000

Genre: Sportspiel Hersteller: EA Sports
Termin: 4. Quartal 2000 Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Es scheint ein Jahr der eher dezenten Verbesserungen für NBA Live zu werden. Die Technik ist mal wieder atemberaubend, die Atmosphäre packend. Basketball-Freaks werden an One-on-One-Duellen und Oldie-Stars ihren Spaß haben.«

Ohne Kurt wird alles besser

Kicker Fussball Manager

Das Heart-Line-Team startet durch: Noch vor Ascarons Anstoss 3 soll der Nachfolger zum innovativen Kurt Fußballfans ins PC-Stadion locken.

Als Jens Onnen und Werner Krahe im letzten Jahr ihren Fußballmanager **Kurt** vorstellten, waren sie noch vom Comic-Design und dem unpassenden Namen überzeugt. Sie mußten aber bald erkennen, daß diese beiden Punkte am häufigsten bemängelt wurden. Die Heart-Liner haben die Zeit genutzt, um dem Nachfolger den Anstrich zu verpassen, den er als ernsthafter Fußballmanager verdient. Das Namensproblem lösten die beiden Veteranen höchst elegant, als sie einen Lizenzdeal mit der Fußballillustrierten »Kicker« schlossen. Als **Kicker Fussball Manager** soll **Kurt 2** runderneuert die Erfolgsstory des ersten Teils wiederholen.



Das Herzstück sind nach wie vor die in Echtzeit berechneten und dargestellten Spieltage.

Faszination Fußball

Einen Großteil der Faszination verdankte **Kurt** seiner Match-Darstellung. Sie konnten dem Team beim Spiel zuschauen, das sich erstmals nicht aus vorberechneten Szenen zusammensetzte. Vielmehr errechnete das Programm bei jeder Ballabgabe die nächstmögliche Aktion anhand von rund 20 Eigenschaften, die jeden Kicker auszeichneten. So entstanden packende Matches, die an Dramatik der Realität kaum nachstanden. An diesem Herzstück haben die Entwickler optisch nur wenig verändert. Nach wie vor folgen Sie dem Verlauf aus isometrischer Perspektive. Allerdings verfügt jeder Recke jetzt über 50 Charakterwerte, wodurch die Spielzüge erheblich variantenreicher ablaufen sollen. Außerdem dürfen Sie nun auch das Team durch Zurufe wie »die spielen wir an die Wand!« zu sportlichen Höchstleistungen anstacheln. Derart motiviert, versuchen die Jungs bis an die Grenzen Ihres Leistungsvermögens zu gehen. Die gute Stimmung können Sie in der neu hinzugekommenen Halbzeitsansprache weiter steigern – oder ruinieren, falls Sie sich im Ton vergreifen.



Renovierung: Das Stadion wurde komplett gerendert.

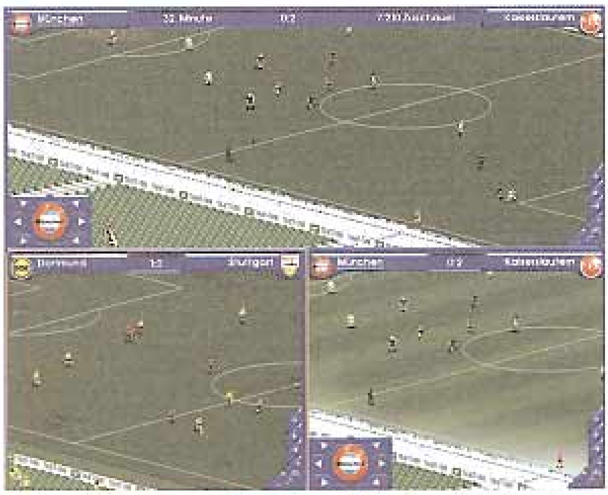


Kurt ist weg

Fehler sind dazu da, korrigiert zu werden. Eine der größten Fehlentscheidungen im ersten Teil war das namensge-



Auf der rechten Seite sehen Sie die neuen Icons, über die Sie jederzeit in die laufenden Spiele eingreifen können – etwa durch Anfeuern.



Mehrere Spieler können gleichzeitig am Bildschirm die Matches ihres Teams verfolgen, indem sie einfach mehrere Fenster einblenden.

bende Maskottchen Kurt. Der rotznäsige Glatzkopf nervte in Zwischensequenzen, die man zum Glück abstellen konnte. Aus dem **Kicker Fussball Manager** ist der Balg endgültig verschwunden, genauso wie die zusammengestauchten und mit Icons überladenen Menüs. Ein Blick auf die Statistik- und Mannschaftsbildschirme offenbart den jetzt edleren und erwachseneren Look. Statt unbezeichnender Symbole wollen die Heart-Liner alle Funktionen über eindeutige Textbuttons zugänglich machen. Gleichzeitig soll das Handbuch gänzlich überflüssig werden. Kurzinfos zu jeder Funktion sollen nämlich auf einen Blick alles Wesentliche klarstellen.

Übersicht in 2D

Daß ein Schritt zurück ein Fortschritt sein kann, beweist das neue Menü zur Teamaufstellung. Statt wie bislang auf einer verkleinerten 3D-Darstellung des Platzes Sturm, Mittelfeld und Verteidigung in Millimeterarbeit aufzustellen, finden Sie im **Kicker Fussball Manager** die gewohnte 2D-Platzansicht wieder. Mit erheblich mehr Raum als zuvor lassen sich nun alle Spieler frei positionieren. Vor jedem Match können Sie hier die Stärken jedes Gegners überprüfen und die eigene Aufstellung optimieren. Dabei sollen Ihnen die neuen Statistikfunktionen hilfreich zur Seite stehen. Denn neuerdings sind alle Eigenschaften und Charakterwerte farblich voneinander abgesetzt. Falls Sie auf einige Angaben keinen Wert legen, dürfen Sie sie per Mausklick einfach abschalten.



Die Mannschaftsaufstellung funktioniert durch das jetzt deutlich größer dargestellte Spielfeld erheblich komfortabler.

Fans und Fritten

Das Hauptaugenmerk bei **Kurt** lag auf der Trainerarbeit, Vereinsgeschäfte liefen nur nebenbei. Doch die Fans des Spiels wollten vor allem im Stadionbereich mehr Ausbaumöglichkeiten. Deshalb werden Sie Ihre Arena mit Flutlichtmasten und Rasenheizung aufrüsten können. Auch auf die vielgeliebten Imbißbuden und Restaurants müssen Sie nicht länger verzichten. Fanshops, Rehakliniken und sogar ein eigener Flughafen füllen auch die letzten freien Plätze rund ums Stadion. Die Sportschule weist schon auf ein weiteres neues Feature hin: die Jugendarbeit. Mit viel Geld und Geduld lassen sich hier kommende Starkicker für den Verein ausbilden.



Europa kommt

Was dem **Kicker Fussball Manager** nach wie vor fehlt, ist die Bundesliga-Lizenz. Der mitgelieferte Editor gibt Ihnen deshalb wieder die volle Kontrolle über alle 65.000 Spieler samt Eigenschaften, Namen, Trikotfarben und Vereinszugehörigkeit. Auch die Ligamodi dürfen Sie wieder den eigenen Vorlieben anpassen. Die in naher Zukunft geplante Europaliga ist sogar schon fest eingebaut. Mit Italien, Frankreich, England, Spanien, Schottland, der Schweiz, Holland und Österreich dürfen Sie auch in den wichtigsten europäischen Ländern auf der Trainerbank Platz nehmen. MIC

Kicker Fussball Manager

Genre: Fußballmanager
Hersteller: Heart-Line
Termin: Oktober '99
Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Schön, daß Heart-Line die meisten Schwächen von Kurt ausbügelt. Vor allem vom generalüberholten Team-Bildschirm verspreche ich mir viel. Bei der Grafik muß das Team aber noch etwas zulegen.«

Ultima-tives Rollenspiel

Ultima 9 Ascension

Richard Garriotts engagiertestes Rollenspiel geht in die Betatest-Phase. Rechtzeitig vor Weihnachten soll sich das Mondtor nach Britannia öffen.

Langsam nähert sich der neunte Teil der Rollenspiel-Saga Ultima seiner Vollendung. Richard Garriott und sein Team haben nach eigenen Aussagen weit über 90 Prozent von Ultima 9 Ascension fertiggestellt. In der Betatest-Phase werden derzeit Logik und Stimmigkeit der Rätsel sowie das NPC-Verhalten abgestimmt. Außerdem beteiligt sich Garriott an den Sprachaufnahmen. In der US-Version wird er einem Charakter höchstpersönlich zum guten Ton verhelfen, den Rest übernehmen professionelle Synchronsprecher. Das gilt auch für die parallel dazu produzierte deutsche Version.

Gnadenloser Guardian

Die vom weisen Lord British regierte Parallelwelt Britannia steht vor der Vernichtung: Der altbekannte Guardian hat die acht legendären Schreine des Landes zerstört. Dadurch wurden die Einwohner korrumpiert und sind keiner Gegenwehr mehr fähig. Als wäre das noch nicht genug, reißen acht riesige Säulen Britannia auseinander und treiben die beiden Monde auf Kollisionskurs. Nur Sie als Avatar mit jahrzehntelanger Weltenrettungs-Erfahrung können wieder alles ins Lot bringen.

Weltenschmiede

Chefentwickler und Origin-Boss Richard Garriott ging es bei dem abschließenden Teil seiner Ultima-Reihe darum, eine in sich glaubwürdige und lebendige Welt zu erschaffen. Das beginnt bei der wunderschönen Grafik, die erstmals in der Ultima-Geschichte komplett in 3D gehalten ist. So können Sie sich frei durch die Lande bewegen und ohne merkliche Ladezeiten in Häuser oder Gewölbe gehen. Die Bewohner, auf die Sie unterwegs stoßen, agieren relativ selbständig. Alle haben bestimmte Aufgaben und Ziele, denen sie auch ohne Ihr Zutun nachgehen. Tag- und Nachwechsel lösen sich ab,



Eine derartige Verwüstung konnte nur Ihr Erzgegner, der Guardian, anrichten.



In Schuppenpanzerung bekämpft unser Avatar ein vieläugiges Monster namens Gazer. Gut zu sehen: Das Quick-Inventar, auf das Sie über die F-Tasten zugreifen.

und Wolken ziehen am Himmel vorbei. Stürme können aufkommen, die sich zu heftigen Gewittern mit mächtigen Blitzen entwickeln. Jedes herumliegende Ding läßt sich auch benutzen. Selbst kleinste Details werden dabei berücksichtigt. So können Sie am Anfang (die Handlung beginnt in unserer Welt) die Toilettenspülung betätigen. Dreckige Wäsche reinigen Sie in der voll funktionstüchtigen Waschmaschine. Nur beim Fernsehprogramm gibt es eine kleine Einschränkung: Statt Seifenopern von RTL sehen Sie auf den verschiedenen Kanälen Werbung für Origin-Spiele.

Leichte Lernkurve

Ascension soll alte Tugenden wie die von Fans hoch geschätzte Komplexität eines **Ultima 7** aufweisen, ohne den Neuling gleich am Anfang zu überfordern. Zu Beginn werden Sie behutsam in die Spielmechanik und -logik eingeführt. Magie erlernen Sie erst, wenn Sie in Britannia ankommen. Davor haben Sie im heimischen Garten, der dem Stadtpark von Origins Standort Austin (Texas) nachempfunden wurde, die Grundkenntnisse der Steuerung sowie den Umgang mit Waffen durch Ausprobieren erlernt. Mit komplizierteren Manövern werden Sie erst im späteren Verlauf des Spiels konfrontiert.

Reisen, Raben und Romanzen

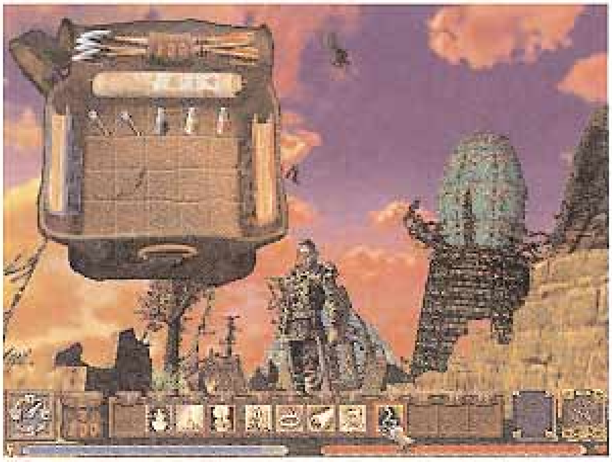
Auf eine Party müssen Sie verzichten. Allerdings werden sich Ihnen unterwegs bei speziellen Quests Charaktere vorübergehend anschließen, die Sie aber nicht selbst steuern können. Auf diese Weise lernen Sie die liebreizende Diebin Raven kennen, mit der sich später eine Romanze anbahnt. Die Reisen werden Sie größtenteils per pedes abwickeln. Gelegentlich gehen Sie zwar auch mal an Bord eines Schiffes, sogar in Kämpfe auf hoher See werden Sie verwickelt. Neben dem Betatesting arbeiten die Entwickler gerade an der Optimierung der 3D-Engine. Denn **Ultima 9** gestattet Ihnen einen sehr weiten Blick in die Landschaft hinein. Die Sichtweite, innerhalb derer Sie noch Objekte erkennen können, ist jedoch erheblich geringer. Damit der Übergang nicht zu abrupt ist, experimentieren die Grafiker damit, Gegenstände ab einer gewissen Entfernung lichtdurchlässig zu machen und dann allmählich auszublenden. Vom Erfolg dieser Methode sollen Sie sich noch vor Weihnachten selbst überzeugen können. MIC



Ein riesiger, feuerspuckender **Drache** baut sich vor der malerischen Wolkenfront auf.



Die Welt von Britannia kennt kaum Grenzen. Das **Schloß** im Hintergrund ist keine Bitmap, sondern ein echtes Objekt, das Sie auch betreten dürfen.



Überzählige Gegenstände plazieren Sie im geräumigen **Rucksack**.

Ultima 9 Ascension

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Origin
Termin:	4. Quartal '99	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Mick Schnelle: »Ultima 9 wird das Rollenspiel-Genre revolutionieren. Die Grafik sieht einfach prächtig aus und spricht alle Spieler an. Zahllose manipulierbare Objekte und plauderwütige NPCs sorgen für das Ultima-Flair, das die Fans der Reihe lieben. Den Winter werde ich mir für Ausflüge nach Britannia freihalten.«

Abenteuer am Nil

Tomb Raider 4

Vorwärts in die Vergangenheit: Ab November schwingt Polygonwunder Croft die Hüften wieder in Ägypten.



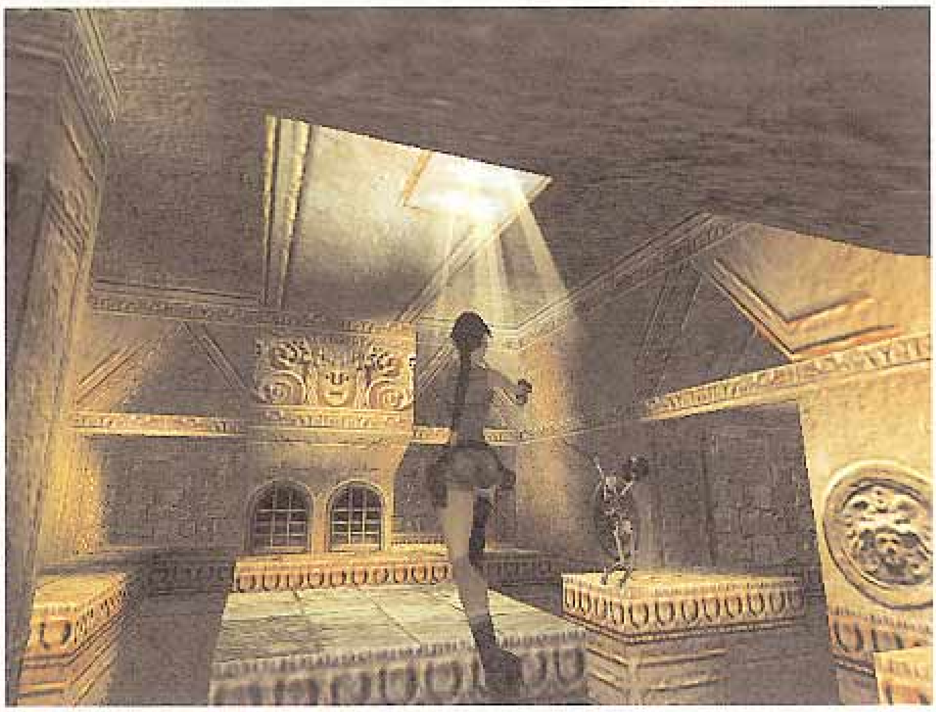
Es muß wohl eine innere Unruhe sein, von der Lara Croft zur Vorweihnachtszeit gepackt wird. Sobald der durchschnittliche Europäer anfängt, durch festlich geschmückte Kaufhäuser und Wintersportläden zu hasten, erkundet die brünette Schönheit Grabkammern und Tempel. Dabei sollte Fräulein Croft mittlerweile wissen, daß tödliche Fallen und üble Schurken weder dem Teint noch der Lebenserwartung zuträglich sind. Aber egal, auch in diesem Jahr wird sie Ende November wieder zum Dienst antreten, dann erscheint das Action-Adventure **Tomb Raider 4**. Wie der englische Untertitel **The Last Revelation** (»Die letzte Offenbarung«) genau ins Deutsche übersetzt wird, steht derzeit übrigens noch nicht fest.



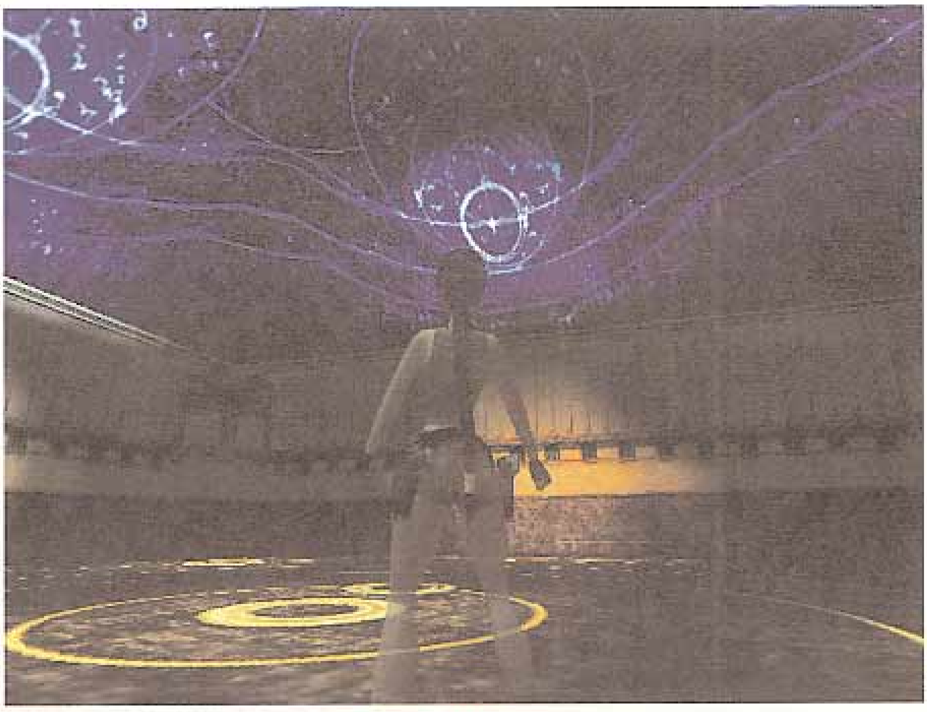
Denksportaufgabe: In welcher Reihenfolge müssen die Stein-Knöpfe benutzt werden, damit das nächste Tor sich öffnet?

Geheimnis in der Wüste

Vorbei die Zeiten weltweiter Abenteuer, weg mit Thermojacke und Tauchanzug: **Tomb Raider 4** wird ausschließlich an einem einzigen Ort spielen, auf eine umfangreiche Garderobe muß Lara verzichten. Die Hintergrundgeschichte versetzt Sie nach Ägypten, dort war schon der Großteil von **Tomb Raider 1** angesiedelt. Obwohl die Archäologin weiß, daß zwischen Pyramiden und Sphinx schlimmere Gefahren lauern als renitente Souvenirhändler und die Halsabschneider von Rent-a-Camel, buddelt sie wieder im Sand. Und findet ein Grabmal, in dem ein schreckliches Geheimnis viele Jahrtausende auf eine junge Archäologin gewartet hat. Was genau das ist, wollen die Entwickler noch nicht verraten, nur soviel: Es hat etwas mit dem Stand der Sterne zum Ende des Jahrtausends zu tun. Es bedroht nicht nur das Leben von Lara, sondern die ganze Menschheit. Und, noch mysteriöser, es soll etwas mit sämtlichen Abenteuern zu tun haben, die Spieleheldin Croft bislang bestehen mußte – obwohl die unabhängig voneinander waren...



Mit viel Schwung in Ägypten – Fräulein Croft kämpft sich durch alte Tempel mit Skelett-Kriegern.



Die transparent gezeigte Lara entdeckt im Observatorium ein weltbedrohendes Geheimnis.

Knobeln statt kämpfen

Die Entwickler von Eidos versprechen, daß Sie sich in Tomb Raider 4 mehr mit Rätseln und weniger mit Gegnern auseinandersetzen müssen. Das kreisförmige Inventar wird renoviert. Künftig können Sie dort – wie in den meisten Adventures – Gegenstände miteinander kombinieren. Gefragt ist nicht nur der sinnvolle Einsatz von Objekten, auch in der 3D-Welt sollen Sie Puzzles lösen, etwa Schieberätsel und ähnliche Denksportaufgaben. Wenn Sie dann mal zur Uzi greifen und sich verteidigen, ist etwas mehr Geschicklichkeit gefragt: Erstmals sind Sie nicht auf die automatische Zielvorrichtung angewiesen, sondern können Feinde selbst anvisieren und sich beispielsweise den gefährlichsten Gegner aus einer Gruppe herauspicken.

Der happige Schwierigkeitsgrad der Vorgänger (insbesondere von Teil 3) hat bei Eidos nicht nur für reißenden Absatz des Lösungsbuchs gesorgt, sondern ließ auch viele Spieler entnervt zum Telefonhörer greifen. The Last Revelation soll einfacher werden. Allzu komplexe Sprung- und Hüpfmanöver über bodenlosen Tiefen wollen die Entwickler vermeiden. Viele Fallen wirken neuerdings nicht sofort tödlich, sondern ziehen lediglich ein paar Lebenspunkte ab. Ein automatisch geführtes Tagebuch und eine Übersichtskarte helfen außerdem mit Hinweisen.



Im Animations-Editor bearbeiten die Designer die Bewegungsabläufe der Figuren: Auf mythologische Wesen und Archäologen trifft Lara in Ägypten.

Lara mit Durchblick

Tomb Raider 4 basiert auf der gleichen Grafik-Engine wie die Vorgänger, allerdings wird sie wieder leicht aufgemöbelt. Lara bekommt 200 Polygone mehr und sieht ein ganzes Stück realistischer aus, außerdem laufen die Animationen schneller und flüssiger ab. Um für mehr Übersicht zu sorgen, haben sich die Designer etwas besonderes einfallen lassen. Wenn Lara in Ecken oder engen Gängen den Blick auf Leveldetails versperrt, wird sie transparent. Am Grundsätzlichen Levelaufbau aus Quadern soll sich immer noch nichts ändern. Wir sind enttäuscht, Eidos: Im Zeitalter abgerundeter Flächen à la Quake 3 Arena ist das hoffnungslos veraltet! PS



In Videosequenzen sehen Sie Lara auch von vorne.

Tomb Raider 4

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Eidos
Termin: November '99 **Ersteindruck:** Für Fans

Peter Steinlechner: »Tomb Raider gehört für mich zum Winter wie der Nikolaus. Trotzdem bin ich schwer enttäuscht: Ich hatte auf ein neues Spiel gehofft – derzeit sieht es wie ein nochmaliger Aufguß alter Ideen aus.«



Magie und Maschinen

Technomage

Da der Anno-1602-Nachfolger noch nicht in Sicht ist, werkelt Sunflowers fleißig an Technomage. Das hübsche Action-Adventure entführt Sie als magiebegabten Technokraten in eine vom Untergang bedrohte Fantasywelt.

Mit dem Genre der Action-Adventures verbindet man auf dem PC normalerweise 3D-Titel wie **Tomb Raider** und Konsorten. Daß neben Lara und Rynn auch noch Platz für eine weitere Spielart ist, will Sunflowers beweisen. **Technomage** soll, angelehnt an die auf Konsolen beliebten isometrischen 3D-Adventures, eine packende Story mit Rollenspiel- und Hüpf&Spring-Elementen zu einem flotten Mix verquicken. Wir waren vor Ort und haben dieses interessante Experiment unter die Lupe genommen.

Teamwork

Langen bei Frankfurt an einem sonnigen Freitag-Vormittag: Sunflowers-Projektleiter Jürgen Reußwig empfängt zwei GameStar-Redakteure, die eine frühe Version von **Technomage** persönlich anspielen wollen. Stolz präsentiert er uns das inzwischen auf 19 Köpfe angewachsene Team, das bereits seit zwei Jahren an dem Projekt arbeitet. Ungewöhnlich an der Arbeitsweise der hessischen In-House-Mannschaft ist die enge Verflechtung der einzelnen Abteilungen. Mittels eines eigens entwickelten Editors kann Animateur András Kavalecz die Bewegungsabläufe seiner neuesten Kreatur, einer barbusigen Kreuzung aus Frau und Insekt, über eine Exportfunktion sofort im aktuellen Level ausprobieren. Das gleiche gilt für Musiker Alexander Röder, der seine Soundeffekte über Icons direkt in die Spielgrafik integriert. Währenddessen bastelt Leveldesigner Stephan Winter bereits am nächsten Spielabschnitt, der wunderschönen Feenwelt.



Technomage-Projektleiter Jürgen Reußwig erklärt Jörg Langer den praktischen Universal-Editor.

Magie und Dampfmaschinen

Der ganze Aufwand dient nur einem Ziel: das neue Werk des **Anno 1602**-Publishers perfekt in Szene zu setzen. Auf der Welt Gothos leben zwei Rassen, die unterschiedlicher kaum sein könnten. Die Dreamer sind vergeistigte Magier, die durch Zauberspüche die Unbilden des Lebens meistern. Ganz anders die technisch begabten Steamer. Ihr Element sind Maschinen jeder Art. Sie schlüpfen in die Rolle des Technomage, eines Mischlings beider Völker. Eines schönen Tages bricht in der Stadt der Steamer die Erde auf, und Monsterscharen strömen aus



Zwischen den einzelnen Welten werden Sie mit hübschen und aufwendig produzierten Zwischensequenzen verwöhnt.

dem Spalt hervor. Völlig unschuldig werden Sie des Dorfes verwiesen und fallen zu allem Unglück in das Monster-Loch. Dort unten stoßen Sie auf ein schreckliches Geheimnis, das das Ende Ihres Heimatplaneten und der Zivilisation bedeuten könnte.

Trick-Grafik

Obwohl Sunflowers parallel an den Versionen für PC und Playstation werkelt, steht die Windows-Fassung derzeit im Vordergrund. »Es ist leichter, erst die höherauflösende PC-Version zu machen und dann die Playstation-Grafik runterzurechnen«, so Grafiker Bleick Bleicken. Gebäude basteln die Entwickler aus einzelnen Bauelementen, die so perfekt ineinandergreifen, daß sie wie eine richtige Häuserfront wirken. Für viele Beleuchtungseffekte, etwa die Fackeln, verwendet die Sunflowers-Engine dynamische Lichtquellen. Um Rechenzeit zu sparen, werden manche Grafiken aber schon vom Zeichner »vorbeleuchtet«. Dazu hellt er bestimmte Bereiche auf, softet andere ab und versieht das Ganze mit passenden Farben. Dadurch gibt's etwa den Effekt, daß durch ein Fenster ein Lichtstrahl fällt. Lediglich die umhertanzenden Staubpartikel sind dann 3D-Objekte.



Die Landschaftsgrafik ist mit dynamischen Lichtquellen versehen. Auf Wunsch können Sie die Ansicht auch stufenlos drehen.



Die Zaubersprüche (hier der gleißende Blitzstrahl) sehen sehr beeindruckend aus.

Bombenleger

Während des Spiels fallen Ihnen diese Kniffe und Tricks natürlich nicht auf. Was Sie erleben, ist eine frei drehbare Landschaftsgrafik, die mit hübschen Gebäuden und Bäumen veredelt wurde. Unterwegs stößt unser Held auf jede Menge garstiges Getier, das er durch fleißigen Knopfdruck in Echtzeit bekämpft. Vorher ausgewählte Blitzschläge oder Meteoritenschauer schalten auch größere Heerscharen aus. Erledigte Gegner verhelfen zu Erfahrungspunkten, die Sie auf vier Charakterfähigkeiten verteilen. Ganz frei sind Sie in der Vergabe allerdings nicht: Um Sackgassen im späteren Spielverlauf zu vermeiden, werden bestimmte Eigenschaften automatisch weiterentwickelt. Gelegentlich bekommt Ihr Alter Ego eine neue Spezialfähigkeit spendiert. Dann kann er zum Beispiel mit Bomben Mauern wegsprengen, hinter denen sich Geheimgänge verbergen.

GameStar im Technoland

Unser erster Ausflug in die Welt des Technomage gestaltete sich unproblematisch. Mittels Tastatur durchquerten wir das Land, indem wir den Charakter per Pfeiltaste vorwärts bewegten und die Landschaft über zwei weitere Tasten in die gewünschte Richtung drehten.

Derzeit existieren drei der insgesamt acht Welten, die vierte ist in Arbeit. Allerdings fehlen noch Teile vom Gegner- und Leveldesign. Bis Weihnachten will Sunflowers aber die PC-Version fertiggestellt haben. MIC



Kämpfe gegen garstige Gegner tragen Sie actionlastig in Echtzeit aus.

Technomage

Genre: Action-Adventure | Hersteller: Sunflowers
Termin: 4. Quartal '99 | Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »Endlich wagt sich mal ein deutscher Hersteller an ein Action-Adventure im Hobbit-Stil. Die Zwischensequenzen haben mir gut gefallen und auch die Spielgrafik, speziell die Elfenstadt, sieht klasse aus. Hoffentlich gelingt das Rätseldesign ebenso gut.«



Mit Schwert, Charme und Turban

Prince of Persia 3D

Als streitlustiger Königssohn steigen Sie in die höchsten Gefilde arabischer Adelskreise und in die Tiefen sumpfiger Kerkerkeller.



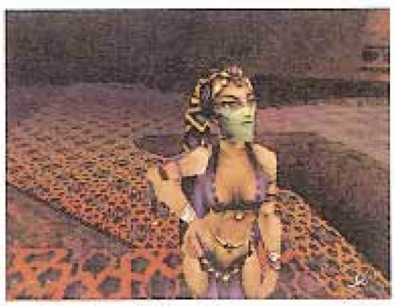
In hervorragend animierten Säbelduellen müssen Sie neben Geschick auch Taktik beweisen.

Es wird einmal: Ein Actionspiel, das Sie mitten in eine fernöstliche Märchenwelt wie aus 1001er Nacht versetzen möchte. Der blaublütige Held dieser Geschichte – nennen wir sie einfach **Prince of Persia 3D** – hat gerade seine Prinzessin gefunden. Wenige Wochen erst sind die beiden verheiratet, da fällt das junge Glück im Festsaal des Königs einer Intrige zum Opfer. Die Prinzessin wird verschleppt, der Prinz landet im Kerker. Damit wäre die Geschichte auch schon am tragischen Ende – wenn Sie dem hochwohlgeborenen Hoffnungsträger nicht mit viel Geschick auf die Sprünge helfen, die traute Gattin den Klauen des Bösen entreißen und nebenbei das Königreich retten können.

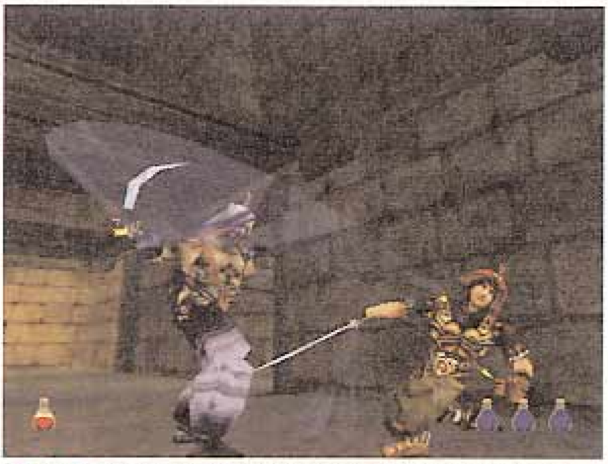
Bereits 1989 und 1993 auf Apple II und C64 – damals noch in pixeligstem 2D – zeigte der Turbanträger allerlei Schurken, wer Herr in Persien ist. Mit großem Aufwand entsteht bei Red Orb in San Francisco der erste Serienspößling in 3D.

Klettern und Kämpfen

Ihren kampflustigen Helden sehen Sie meist aus der **Tomb Raider**-Perspektive, auch die Steuerung erinnert deutlich an Lara Croft. Spielerisch stehen ebenso Schwertkämpfe wie Kletterpartien in riesigen, allerdings in unserer Version noch sehr leeren Tempeln an, die natürlich voller todbringender Fallen sind. Gelegentlich müssen Sie Rätsel lösen, zu denen Ihnen meist Zwischensequenzen Hinweise geben. In unserer Beta-Version machten vor allem die Duelle gegen mörderische Muselmanen Spaß. Um gegen heimtückische Meuchelmörder, muskelbepackte Palastwachen oder – gegen Ende – garstige Ungeheuer bestehen zu können, brauchen Sie neben der passenden Taktik vor allem die richtige Waffe. Mit Ihrem Standard-Krummsäbel greifen Sie Gegner auf mittlere Distanz an, während der Kampfstab mit Reichweite glänzt. Mit doppelten Kreuzklingen müssen Sie dagegen nah ran an den Feind – und setzen sich der Gefahr aus, daß mehr als ein königliches



In zahlreichen Spielgrafik-Sequenzen lächelt Sie das Morgenland freundlich an.



Die Kämpfe sind aufwendig animiert, auch beim Ableben des Prinzen.



Ausgefeilte Fallen sorgen für Spannung, aber auch Frust.



In einer riesigen Wolkenstadt können Sie ausgiebig klettern und springen.

Haar gekrümmt wird. Die Designer legen viel Wert darauf, daß Sie nicht ständig gegen gleichartige Opponenten antreten. Manche sollen einfach nur dastehen und jeden Ihrer Hiebe abwehren, ande-



In späteren Levels begegnen Sie Monstern.

re wirbeln wild umher und weichen geschickt aus. Sie selbst werden mit wenigen Tastaturbefehlen seitlich zuschlagen, wild draufhauen oder feindliche Schläge blockieren können – und lernen außerdem im Spielverlauf ein paar Spezialattacken, etwa besonders effektive Ausfallschritte.

Märchenhafte Magie

Die Geschichte führt Sie durch ein prächtiges Märchenland, zwischendrin sehen Sie aufwendige Renderszenen. Zu Beginn müssen Sie allerdings erst einmal aus den Kerkerverliesen flüchten. Ohne Kampfgerät sollen Sie an Ihren – schwer bewaffneten – Häschern vorbeischleichen und sich unbemerkt durch Geheimgänge quetschen. Das Programm wird 16 große Levels bieten, unter anderem kommen Sie durch pompöse Paläste und Tempelanlagen. Die gefährliche Reise führt durch orientalische Straßenzüge und Hafenanlagen sowie eine magische Stadt in luftigen Himmelshöhen. Zum großen Finale hopsen Sie über vereiste Bergklippen und schließlich in ein altes Observatorium – dort muß auch Ihre Prinzessin sein. Im Spielverlauf erlernen Sie auch magische Fertigkeiten, die nur mit Pfeil und Bogen funktionieren: Beispielsweise können Sie einen Sandsturm auf stärkere Feinde loslassen und sie blenden, mit den Geschossen einen Wespenschwarm herbeirufen oder besonders hartnäckige Gegner nach einem Volltreffer sogar fernsteuern.

Königliche Technik

Uns haben nicht zuletzt die natürlichen Animationen der Figuren gefallen. Und das, obwohl sie nicht per Motion-Capturing erstellt, sondern in mühsamer Handarbeit den abgefilmten Bewegungen professioneller Bodenturner nachgestaltet wurden. Das Programm wird nur mit einer 3D-Beschleunigerkarte laufen. Die Hardware-Anforderungen sollen sich aber in Grenzen halten: Die Grafik-



Mit dem Kampfstab halten Sie Gegner auf Distanz.

Engine sorgt angeblich auch auf langsameren Rechnern für flüssige Darstellung, allerdings auf Kosten der Sichtweite in größeren Hallen und Räumen. PS

Prince of Persia 3D

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Red Orb
Termin:	Oktober '99	Ersteindruck:	Gut

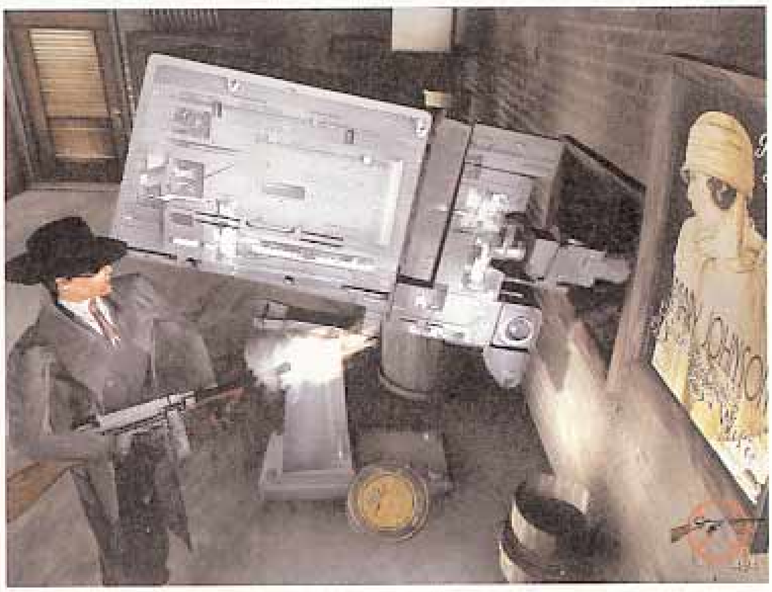
Peter Steinlechner: »Die Kämpfe von Prince of Persia 3D sind schon jetzt wegen der tollen Animationen sehr spannend. Weniger begeistert bin ich von den teilweise arg leeren Levels, und richtig neugierig auf die Sprungpartien – da muß das fertige Programm zeigen, daß es mehr auf der Orientpfanne hat als Tomb Raider.«

Wild wütet der Werwolf

Nocturne

Wenn Zombies hinter Mauern lauern und Vampire Sie verwirren, sollten Sie ihn rufen: den Geisterjäger.

Keine Panik: Zwar tummelt sich allerlei übernatürliches Gruselgesindel auf der Welt, aber die Geheim-Organisation Spookhouse wacht über uns ahnungslose Sterbliche. Deren Geisterfänger Nummer 1, mysteriös »The Stranger« genannt, können Sie im Horror-Actionspiel Nocturne gegen das Böse ins Feld schicken.



In der Chicago-Episode kämpft sich »The Stranger« durch ein stillgelegtes Kino.

Mit Kugeln gegen das Böse

Nocturne hat einige Parallelen zu Resident Evil: Sie lenken einen schick animierten Polygon-Helden durch aufwendig vorgerenderte Räume, wobei die Kameraperspektive wie in einem Film wechselt. Allerdings können Sie den Blickwinkel auch selbst einstellen. In vier Akten, die in Paris, Chicago, Texas und im Schwarzwald spielen, bekämpfen Sie Horrormonster mit einem furchterregenden Waffenarsenal, das von der spitzen Schaufel bis zum Flammenwerfer reicht. Innerhalb der Episoden kann sich Ihr Held frei bewegen und die Nebenaufgaben in beliebiger Reihenfolge angehen. Zwar werden Sie auch das eine oder andere Rätsel lösen müssen, nichtsdestotrotz soll der Schwerpunkt aber auf dem Einsatz des flinken Feuerfingers liegen. Dabei regeln Sie stufenlos den Schwierigkeitsgrad über die Effizienz der automatischen Zielhilfe.



An vielen Schauplätzen herrscht stimmungsvolle Düsternis.

Blutige Fußstapfen

Obwohl der Horror typisch amerikanisch daherkommt, also mit dem Holzhammer, verspricht Nocturne sehr stimmungsvoll zu werden. In einem der ersten Levels werden Sie beispielsweise mit Taschenlampe und Schrotgewehr ein vollkommen dunkles Lagerhaus mit Zombie-Überschuß erforschen. Dabei halten Sie ständig inne und lauschen auf die leisen Schritte der Untoten, die dazu neigen, überraschend um Ecken geschlurft zu kommen. Wenn Sie einen erlegen und dabei in die Blutlache tapsen, können Ihnen die Biester übrigens anhand der Spuren folgen, die Sie auf dem Fußboden hinterlassen. Auch sonst sollen Sie die Umgebung verändern können: Einschußlöcher, Blutspritzer und zertrümmertes Mobiliar pflastern den Weg Ihres tapferen Helden.

Zusätzlich zum Gruselkabinett gibt's freundliche Leute, die Ihnen im Gespräch Fingerzeige geben oder mit Utensilien aushelfen. Einige können sogar an Ihrer Seite kämpfen. Damit schlechtzielende Zeitgenossen kein Gemetzel unter Unschuldigen anrichten, sind die Getreuen übrigens gegen Kugeln aus Spielerwaffen gefeit. GUN



Im Schwarzwald gibt's Werwölfe statt Kuckucksuhren und Kirschtorte.

Nocturne

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Take 2
Termin:	4. Quartal '99	Ersteindruck:	Gut

Gunnar Lott: »Auf einen coolen Horrorschocker mit Edel-Grafik warte ich schon länger – da hat mir seit dem uralten Alone in the Dark nichts mehr so richtig gefallen. Nocturne könnte diese Nische füllen.«

Festung im Anflug

B-17 Flying Fortress 2

Fliegen ist nicht alles: Als Kommandant der legendären Fliegenden Festungen müssen Sie sich auch um Ihre Bomber-Besatzungen kümmern.

Gerade noch arbeitete sich unsere Fliegende Festung unbehelligt ins Zielgebiet vor, da stößt ein feindliches Jagdgeschwader aus den Wolken auf uns herab. Unsere Kanoniere feuern aus allen Rohren, doch der Captain wird verwundet. Per Mausklick ernennen wir den momentan arbeitslosen Bombenschützen zum Sanitäter, der sich prompt von seinem Sitz erhebt und den Captain verarztet. Dann bricht durch einen Treffer Feuer an Bord aus, und wir müssen einen Schützen zum Löschen abkommandieren. Jetzt wird's Zeit, selbst ins Cockpit eines der Geleitschutzjäger zu wechseln und den angreifenden Me-109 Saures zu geben.



Das B-17-Geschwader brummt majestätisch über der unten vorbeiziehenden, sehr schönen Landschaft.

Volle Kontrolle

In der Flugsimulation B-17 Flying Fortress 2 müssen Sie kein Meisterpilot sein, um Ihre Bomberstaffel sicher durch eine dynamische Kampagne zu steuern – solange Sie als Kommandant das Wohlergehen der Mannschaft im Auge behalten.

Vergessen Sie den stinklangweiligen Vorgänger aus dem Jahr 1992: Statt wie damals die meiste Zeit nur darauf zu achten, daß die Motoren nicht heißlaufen und die Bomben im richtigen Augenblick auszuklinken, haben Sie in Flying Fortress 2 als Staffelführer die komplette Kontrolle über ein Bombergeschwader samt Geleitschutz. Sie können zwar selbst eine der zehn Positionen in jedem Flieger übernehmen und ihn auf Kurs halten. Doch genauso viel Spaß macht es, die Jungs zu kontrollieren und im Notfall auch auf andere Positionen zu beordern.



Die zahlreichen Crewmitglieder bewegen sich dank Motion-Capturing äußerst lebensecht.

Jagdausflug

Wenn Sie das Jagdfieber packt, dürfen Sie auch selbst in einem Geleitschutzflieger Platz nehmen und die Feinde aufs Korn nehmen. Auch dann werden Sie laufend mit Funksprüchen über sämtliche Vorkommnisse wie Wetteränderungen informiert. Verpackt wird das Zweiter-Weltkriegs-Spektakel in sehr hübsche Landschaftsgrafik. Im Innen der B-17s bewegen sich Polygon-Piloten und Bordschützen, deren Bewegungen dank Motion-Capturing sehr realistisch wirken. Verwundete Kameraden fallen ohne medizinische Betreuung in Ohnmacht oder gehen gar in die ewigen Pixeljagdgründe ein. MIC

B-17 Flying Fortress 2

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Microprose
Termin:	November '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Mick Schnelle: »Microprose hat mit B-17 eine sehr interessante Simulation im Entwicklungs-Hangar. Vor allem das Crew-Management fasziniert mich. Meine Jungs wachsen mir ans Herz; ich will jeden lebend nach Hause zurückbringen. Das sorgt für Spannung.«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update



Ultima 9: Rollenspielen noch dieses Jahr.

Zu jedem guten Spiel, das schon in einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
	Abomination	Strategie	Hothouse	7/99	Gut	September '99
	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98, 8/98, 11/98, 4/99, 9/99	Ausgezeichnet	September '99
UPDATE	Age of Wonders	Strategie	Take 2	9/99	Gut	Oktober '99
	Airfix Dogfighters	Action-Flugsimulation	UDS	7/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Anachronox	Rollenspiel	Ion Storm	6/99	Gut	1. Quartal 2000
	Anstoss 3	Fussball-Manager	Ascaron	6/99	Sehr gut	November '99
	Aqua	U-Boot Spiel	Massive	7/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
NEU	B-17 Flying Fortress	Flugsimulation	Microprose	10/99	Gut	November '99
UPDATE	Battlezone 2	3D-Strategie	Activision	5/99, 10/99	Sehr gut	September '99
	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98, 6/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
	Catan – Die erste Insel	Strategie	Funatics	9/99	Gut	Oktober'99
	Conquest	Echtzeit-Strategie	Digital Anvil	1/99	Gut	4. Quartal '99
	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	Activision	3/99, 10/99	Sehr gut	4. Quartal '99
NEU	Demonworld 2	Echtzeit-Strategie	Ikarion	10/99	Gut	1. Quartal 2000
	Deus Ex	Rollenspiel	Ion Storm	3/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizard	11/97, 4/98, 7/98, 12/98, 3/99	Ausgezeichnet	November '99
NEU	Die Siedler 3 – Geheimnis der Amazonen	Aufbauspiel-Addon	Blue Byte	10/99	Sehr gut	September '99
	Driver	Rennspiel	Reflections	3/99, 10/99	Sehr gut	September '99
	Duke Nukem Forever	3D-Action	3D-Realms	8/99	–	2. Quartal 2000
UPDATE	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	Topware	4/99, 8/99	Sehr gut	November '99
	Enforce	3D-Action	UDS	7/99	Sehr gut	Dezember '99
NEU	Fifa 2000	Sportpiel	EA Sports	10/99	Ausgezeichnet	4. Quartal '99
	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Square	8/99	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Freespace 2	Weltraumpiel	Interplay	8/99	Sehr gut	Oktober '99
UPDATE	Giants	Actionspiel	Interplay	4/99, 9/99	Sehr gut	Februar 2000
	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98, 9/99	Sehr gut	Januar 2000
	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	DMA Design	8/99, 9/99. 10/99	Sehr gut	Oktober '99
	Half-Live: Opposing Force	3D-Action-Addon	Valve	8/99	Sehr gut	Oktober '99
UPDATE	Homeworld	Strategie	Sierra	9/98. 8/99, 9/99	Sehr gut	Oktober '99
NEU	Imperium Galactica 2	Strategie	Digital Reality	10/99	Gut	November '99
UPDATE	Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	8/98, 11/98, 2/99	Sehr gut	November '99
	Interstate '82	Simulation	Activision	10/98, 2/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
NEU	Kicker Fußball Manager	Fußball-Manager	Heartline	10/99	Sehr gut	Oktober '99
	Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	1/99, 5/99	Ausgezeichnet	1. Quartal 2000
	Max Payne	Actionspiel	3D Realms	11/98	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Maximum Overkill	Actionspiel	Novalogic	7/99	Gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Messiah	3D-Actionspiel	Shiny	1/98	Sehr gut	November '99
	Metal Fatigue	Echtzeit-Strategie	Psygnosis	4/99	Sehr gut	4. Quartal '99
NEU	NBA Live 2000	Sportspiel	EA Sports	10/99	Sehr gut	4. Quartal '99
NEU	NHL 2000	Sportspiel	EA Sports	10/99	Ausgezeichnet	September '99
NEU	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Bioware	10/99	Sehr gut	4. Quartal 2000
NEU	No One Lives Forever	3D-Action	Monolith	10/99	Sehr gut	4. Quartal '99
NEU	Nocturne	Actionspiel	Take 2	10/99	Gut	4. Quartal '99
	Nox	Action-Rollenspiel	Westwood	8/99	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Panzer General 4: Western Assault	Strategie	SSI	7/99	Sehr gut	Oktober '99
	Planescape Torment	Rollenspiel	Interplay	5/99, 6/99	Gut	4. Quartal '99
	Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI	9/99	Sehr gut	3. Quartal 2000
	Prince of Persia 3D	Actionspiel	Red Orb	7/99, 10/99	Gut	September '99
	Quake 3 Arena	3D-Action	id Software	12/98, 5/99, 7/99, 8/99	Ausgezeichnet	4. Quartal '99
UPDATE	Rayman 2	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Sehr gut	November '99
	Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	4. Quartal '99
	Shogun: Total War	Strategie	Dreamtime	3/99, 6/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Star Trek: Klingon Academy	Weltraumspiel	Interplay	5/99	Gut	4. Quartal '99
	Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Interplay	11/98, 5/99, 9/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Star Trek: Voyager	3D-Action	Raven Software	7/99, 8/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
	Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	4. Quartal '99
	Starlancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/99, 6/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Team Fortress 2	3D Action	Valve	4/99, 8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
NEU	Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	10/99	Gut	4. Quartal '99
	The Sims	Strategie	Maxis	5/99	Sehr gut	4. Quartal '99
NEU	Tomb Raider 4	Action-Adventure	Eidos	10/99	Für Fans	November '99
	Ultima 9: Ascension	3D- Rollenspiel	Origin	4/98, 1/99, 6/99, 10/99	Ausgezeichnet	4.Quartal '99
UPDATE	Urban Chaos	Actionspiel	Eidos	6/99	Gut	November '99
	Vampire	Rollenspiel	Activision	4/99, 8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Wheel of Time	Action-Strategie	Legend	1/99	Gut	Oktober '99

Duell der Echtzeit-Giganten

C&C 3 GEGEN

Auf Demo-CD:
Video-Duell
C&C 3 gegen
AoE 2

Auf Bonus-CD:
Mega-Video
C&C 3
C&C 3: GDI-Intro
C&C 3: Nod-Intro

Im Tips-Teil:
Die 30 besten
Tips & Taktiken
zu C&C 3

**Das am sehnsüchtigsten erwartete PC-Spiel ist endlich erschie-
Exklusiv bei GameStar finden Sie diesen Monat den Direktver-
von Command&Conquer 3 und Age of Empires 2.**



Obwohl Sie **Command &Conquer 3** seit kurzem kaufen können, finden Sie in dieser GameStar-Ausgabe »nur« einen Vorabtest. Westwood weigerte sich, deutschen Magazinen rechtzeitig vor Redaktionsschluß eine Testversion zukommen zu lassen – als ob die Firma Angst vor den Wertungen hätte. Statt dessen lud Distributor Electronic Arts uns und die anderen Spielemagazine zu einem zweitägigen Event ein, wo wir unter Aufsicht die finale Version spielen konnten. Da wir in nur zwei Tagen und unter solchen Umständen nicht zu einem objektiven, finalen Urteil kommen konnten, verzichten wir im folgenden Vorabtest auf die Wertung. Trotzdem können Sie die magischen Spielspaß-Prozente bereits erfahren: Gleich nach Heftschluß flog Strategie-Experte Jörg Langer in die USA, um vom Erstverkaufstag (in den USA: 24.8.1999) an **C&C 3** mit unserem US-Korrespondenten Heinrich Lenhardt ausgiebig zu spielen. Eine weitere Version wurde per Super-Eilkurier nach Deutschland geschickt, wo sich Martin Deppe darüber hermachte. Auf diese Weise können wir Ihnen nun, da Sie dieses Heft lesen, unsere finale Wertung mitteilen: Entweder per Internet auf einer geheimen Seite von **www.GameStar.de** oder per Telefon-Hotline. Mehr dazu im Kasten rechts.

Sehr viel weniger Probleme bereitete der exklusive Vorab-

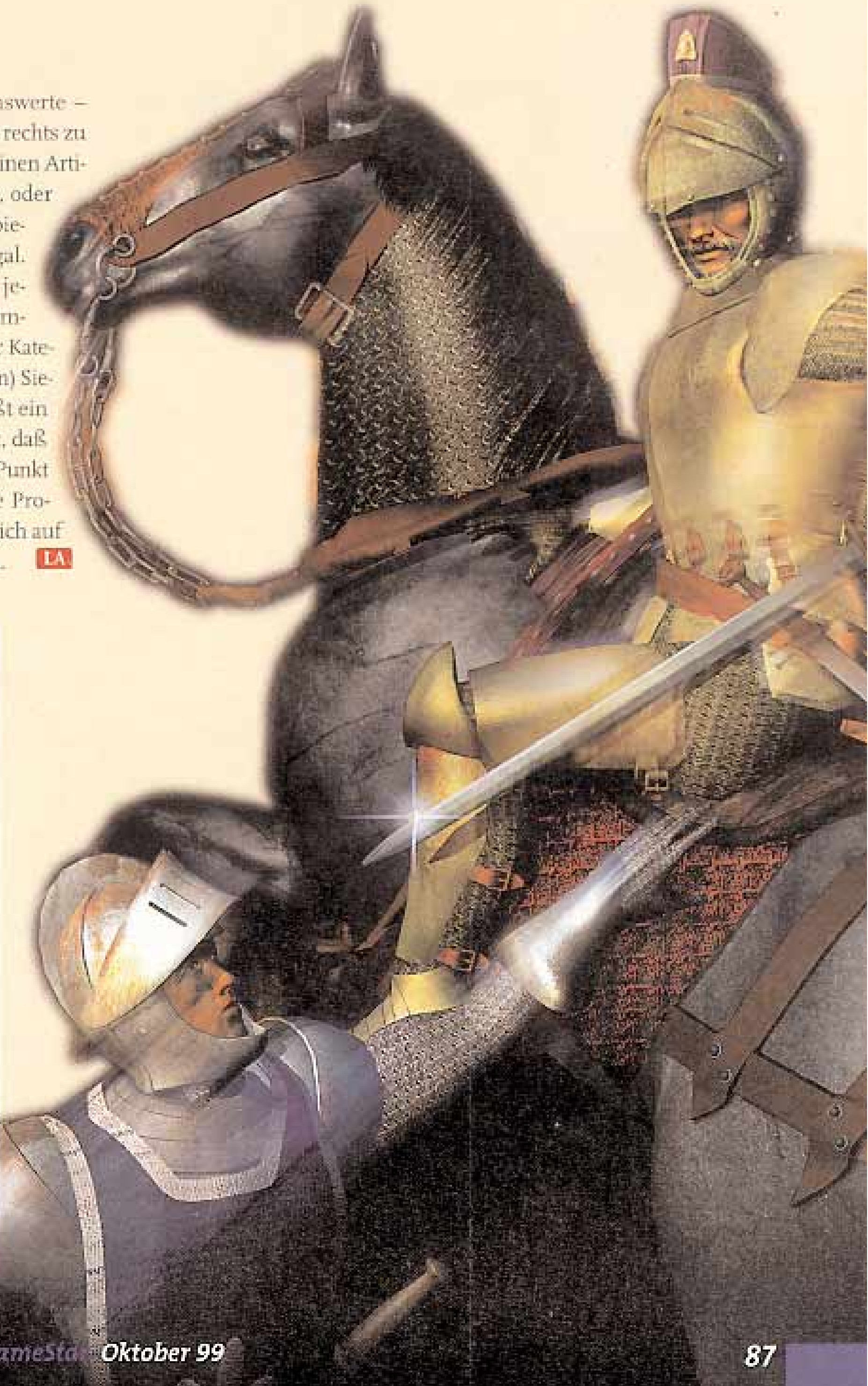
Inhalt



AoE 2

nen, doch der größte Verfolger steht schon bereit.

gleich zwischen den offiziellen Vorab-Testversionen



test von **Age of Empires 2**. Microsoft stellte uns mit Einverständnis von Ensemble Studios eine weit fortgeschrittene Version zur Verfügung. Auch hier gibt es allerdings keine Wertung, da sich das Spiel aus Feintuning-Gründen auf Ende September verschiebt. Trotzdem können wir Ihnen auf diese Weise schon jetzt den direkten Vergleich zwischen den beiden wichtigsten Strategiespielen dieses Jahres bieten. Im folgenden finden Sie auf neun Doppelseiten alles Wissenswerte – links zu **C&C 3** und rechts zu **AoE 2**. Ob Sie erst einen Artikel am Stück lesen, oder zwischen beiden Spielen springen, ist egal. Ein Fazit am Ende jeder Seite faßt zusammen, ob es in dieser Kategorie einen (knappen) Sieger gibt. Dabei heißt ein »Minus« aber nicht, daß das Spiel in diesem Punkt schlecht ist – beide Programme bewegen sich auf sehr hohem Niveau. LA

Hier gibt's die C&C 3-Wertung

Ab 28. August, 15[00] Uhr können Sie als GameStar-Leser die finale C&C-3-Wertung erfahren:

Auf GameStar.de

http://www.gamestar.de/service/cc3final.html
Achtung! Es existiert kein Verweis von GameStar.de aus auf diese geheime Seite, Sie müssen obige Adresse von Hand in Ihrem Browser eintippen! Sie können allerdings, bei gestartetem Browser, durch einen Extra-Knopf in unserem CD-Menü (unter »C&C 3 Special«) direkt auf die Seite springen.

Per Telefon-Hotline

Unter der Nummer **(089) 360 86 505** stehen zehn Leitungen bereit. Dort erfahren Sie alle Einzelwertungen sowie die finale Spielspaß-Wertung. Achtung: normale Gesprächskosten nach München fallen an. Falls Sie auf Anhieb nicht durchkommen, versuchen Sie es bitte später noch einmal.

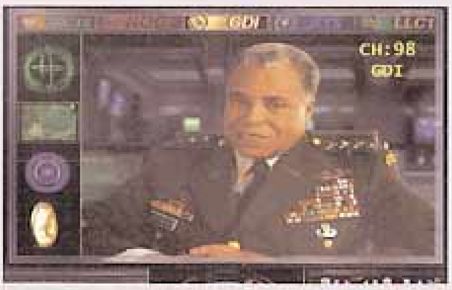
1. Story, Parteien

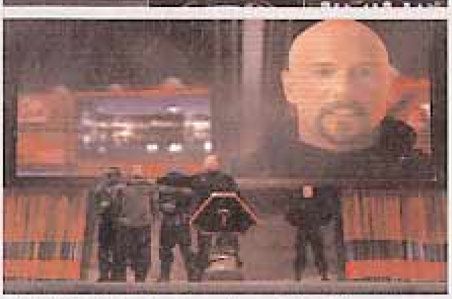
Command&Conquer 3



Die Massenschlachten zwischen GDI (gelb) und Nod (rot) gehen in die nächste Phase – und zwar härter als je zuvor.

Nach dem Zerfall der Nationalstaaten beherrschen zwei Mächte die Erde: die westlich orientierte Global Defense Initiative (GDI) und die terroristische Bruderschaft von Nod. In **Command&Conquer** konnten Sie wahlweise beide Seiten zum Sieg führen. In **C&C 3: Tiberian Sun** bricht der Krieg um die Ressourcen aufs neue los, mit noch unbarmherzigeren Spielregeln. Beide Armeen haben technologisch aufgerüstet, und die Allzweck-Ressource Tiberium ist noch gefährlicher geworden. Das grüne Zeug breitet sich immer weiter aus und verursacht Mutationen in Flora, Fauna und bei den Menschen.





Die beiden Kontrahenten prägen die Zwischensequenzen: Oben General Solomon von GDI, unten (auf der Leinwand) der kahlköpfige Killerkommandeur Kane.

Zwei Parteien, zwei Strategien

Als GDI-Offizier McNeil müssen Sie schnell erkennen, daß die totgeglaubten Nod-Kräfte stärker sind als je zuvor. In der ersten großen Schlacht seit Ende des letzten Tiberiumkriegs werden die GDI-Truppen chancenlos zurückgetrieben. Da meldet sich ein glatzköpfiger Herr per Bildtelefon: Der charismatische Bösewicht Kane ist zurück! Die GDI stellt sich dem weltweiten Kampf auf drei Kontinenten. Dabei führt sie vorrangig Weiterentwicklungen bewährter Waffensysteme ins Feld – Mechs und Schwebepanzer bilden das Rückgrat ihrer Truppen.

Als aufstrebender Nod-General Slavik vereinen Sie erst mal die zersplitterte Bruderschaft im Dienste des »wiedererstandenen« Kane. Sobald der Aufrührer Hassan besiegt ist, können Sie sich um die ach so friedliebenden GDI-Schwachmaten kümmern. Auf Zivilisten nimmt ein Nod-General keine Rücksicht, auch vor Kriegslisten (Angriff auf Neutrale unter der GDI-Flagge) schreckt er nicht zurück. Die Bruderschaft setzt auf hinterhältige Attacken mit unterirdischen Einheiten sowie Stealth-Panzern. Im späteren Spielverlauf entwickelt sie eine tödliche Chemiewaffe.

Sequenzen mit Trash-Tendenzen

Bei den Videos und gerenderten Cutscenes hat Westwood mehr Aufwand denn je betrieben. Leider mit durchwachsenem Ergebnis: Die Szenen mit Schauspielern erinnern oft an Laien-Theater, gerade in der deutschen Version: Da plappert General Solomon munter vor sich hin, während er im Video den Mund geschlossen hat. Außerdem fehlt es an Hintergrundmusik, der überschwenglich benutzte Hall-Effekt (selbst im Freien!) verschlimmert die Wirkung eher noch. Ganz anders die Renderszenen. Sie sind allererste Sahne, zumal die gezeigten Kampfvehikel tatsächlich so aussehen wie im eigentlichen Spiel. Trotz der Mängel machen die Zwischenszenen große Lust auf die nächste Mission.

Story, Parteien

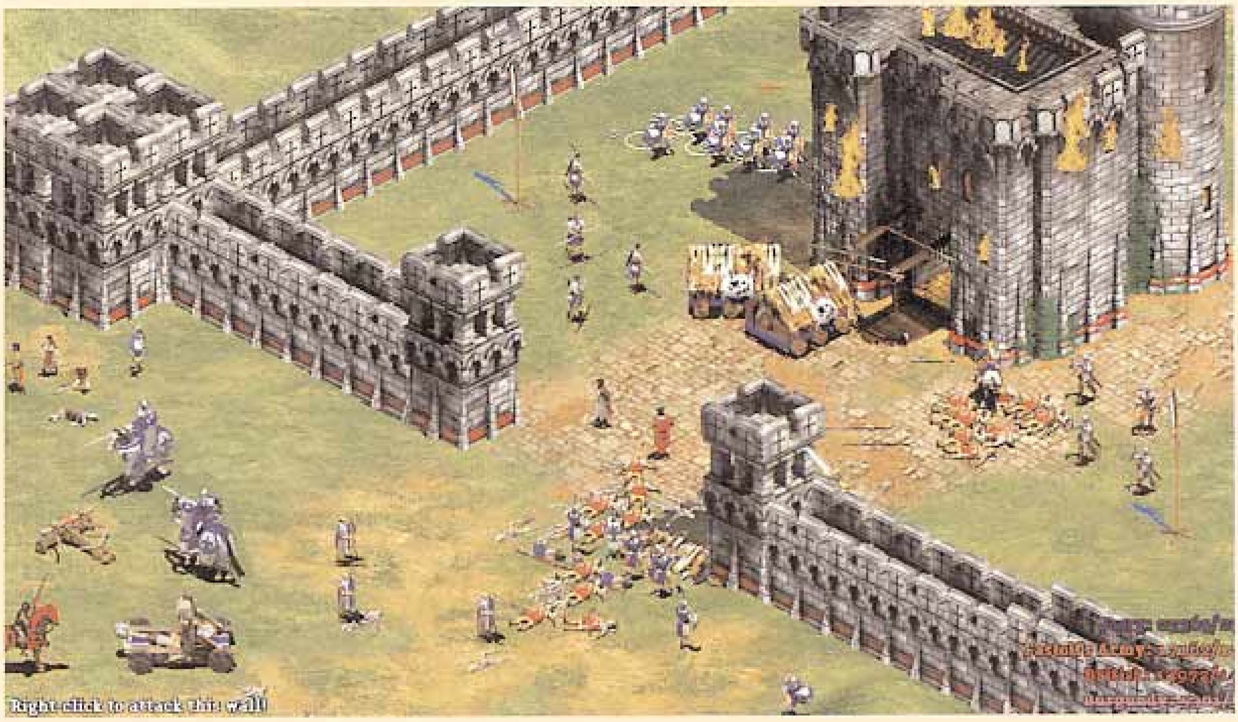
C&C 3: C&C glänzt wiederum mit einem supercoolen Ambiente – von der Installation über die Ladescreens und die strategische Karte bis zu den Zwischenszenen. Letztere sind aber nicht gut synchronisiert und wirken stellenweise peinlich. Die Zweiteilung in GDI und Nod zieht sich durchs ganze Spiel und sorgt für ordentlich Atmosphäre.

GameStar-Duell



1. Story, Parteien

Age of Empires 2



Detailliert dargestellte Ritter und Burgen lassen das Herz jedes Strategiefans höher schlagen.

Der Überraschungshit **Age of Empires** machte Sie zum Stammesführer eines prähistorischen Steinzeitvolks. **Age of Empires 2** beginnt lange nach dem Niedergang der Römer im »Dunklen Zeitalter«. Durch Bau gewisser Gebäude erreichen Sie erst die Feudal-, dann die Burgen- und schließlich die Kaiserliche Epoche. Passend dazu machen Belagerungen und Festungsbau einen guten Teil des Spiels aus.





Es gibt zwar akademische Unterschiede bei den Zwischenbildern der Kampagnen, doch das schnöde Text-Ambiente bleibt.

Historische Kriege

Vier Kampagnen (eine ist das Tutorial) warten auf Sie. Alle orientieren sich an den prägenden Feldzügen berühmter historischer Persönlichkeiten. So reiten Sie mit den Mongolenhorden Dschingis Khans in den Westen und unterwerfen alles und jeden, der sich Ihnen in den Weg stellt. Als Johanna von Orleans vertreiben Sie die Engländer aus Frankreich. Mit Heerführer Saladin befreien Sie Kleinasien und Ägypten von den barbarischen Kreuzrittern. Und im Dienst von Kaiser Barbarossa einen Sie die deutschen Fürstentümer, um das Heilige Römische Reich Deutscher Nation neu zu schaffen. Mit schöngeistigem Minnesang lassen sich diese titanischen Aufgaben nicht bewältigen. Gefragt ist vielmehr strategisches Geschick bei Basisbau, Ressourcen-Nutzung und natürlich Kriegsführung.

Völkerschaften

13 Völker teilen sich auf vier Kulturen auf. Der Kulturkreis bestimmt nur das verwendete Grafikset für die Gebäude. Wichtiger ist das Volk: Jedes verfügt über eine Spezialeinheit (die Wikinger sogar über zwei), bringt bei Multiplayer-Spielen einen Teambonus in Allianzen ein und genießt bestimmte Vorteile bei Baukosten, Kampfwerten et cetera. Zudem darf nicht jedes Volk jede Einheit rekrutieren: Die Mongolen halten nicht wirklich viel von Klöstern, ihre Mönche können deshalb nur einen »Zauberspruch« lernen. Nur die Byzantiner dürfen wirklich jedes Schiff bauen, nur den Persern stehen alle Kavallerietypen zur Verfügung. Und die größten Baumeister sind die Türken. Die Vielfalt der Völker kommt erst in Multiplayer-Partien voll zum Tragen, doch auch in den Solo-Missionen werden Sie etwa die Engländer bald verfluchen – wegen ihrer hocheffizienten Langbogenschützen.

Understatement

Jede Kampagnenmission wird in Tagebuchform nebst Sprachausgabe eingeleitet – kein Vergleich zu **C&C 3**. Schade, daß man keine Zwischenszenen im Stil des fulminanten Intros zu sehen bekommt! Die Kampagnen selbst sind spannend, verzweigen allerdings nicht. Nach durchschnittlich sechs linear angeordneten Missionen haben Sie Ihr Ziel erreicht.

Story, Parteien

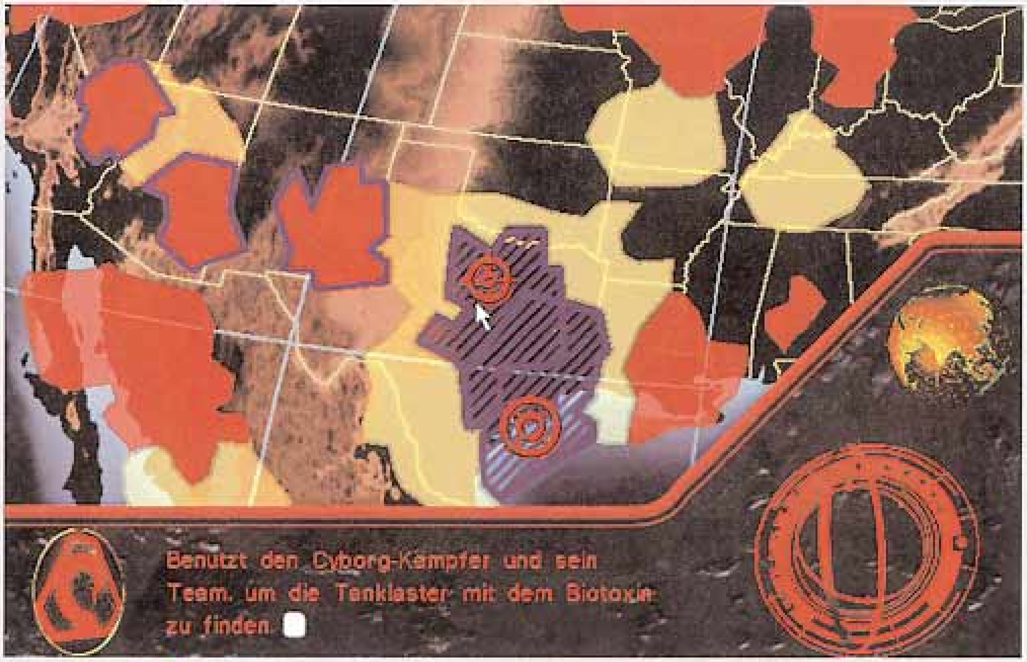
AoE 2: Die vier Haupt-Kampagnen sind sehr spannend, aber für sich betrachtet nicht so lang wie bei C&C 3. Damit bleibt weniger Raum für die Entfaltung einer Story. Auf Zwischenvideos wird komplett verzichtet. Mit den 13 Völkern (davon vier in den Kampagnen) kommt kein so starkes Gefühl der Identifikation auf wie mit GDI und Nod.

GameStar-Duell

2. Missionen

Command&Conquer 3

Vor jedem Einsatz zeigt die strategische Karte, wer welche Territorien kontrolliert, und wo die nächste Mission stattfindet. Oft haben Sie die Wahl zwischen bis zu drei Szenarios. Entweder ist eines die Hauptmission und das andere ein optionales Szenario, dessen Bewältigung Ihnen Vorteile bei ersterer bringt. Oder Sie können sich für eins von zwei bzw. drei Szenarios entscheiden; die anderen verfallen dann. Auf GDI-Seite gibt es 25 Einsätze, von denen Sie aufgrund der Verzweigungen maximal 18 spielen können. Wenn Sie immer den schnellsten Weg gehen, bleiben noch zwölf Karten. Als Nod-Feldherr spielen Sie mindestens 13 und maximal 17 der insgesamt 19 Missionen. Diese Baumstruktur fördert den Spielspaß, ist aber das einzig »dynamische« an der Kampagne. Sie dürfen weder Truppen von einem Szenario zum nächsten mitnehmen, noch vor Missionsstart eine Armee zusammenstellen. Aber auch so ist das eine Verbesserung: Erstmals in einem C&C erfahren Sie vor der Wahl des nächsten Kampfeinsatzes, was Sie darin ungefähr erwartet.



Auf der Strategiekarte wählen Sie zwischen maximal drei Einsätzen; eine Kurzbeschreibung der Mission wird eingeblendet.

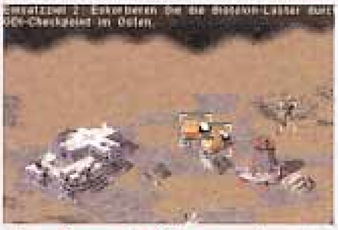
Abwechslung ist Trumpf

Jeder Einsatz hat mehrere vorgegebene Ziele, die alle erfüllt werden müssen. So sollen Sie etwa zwei Staudämme zerstören und außerdem sämtliche Nod-Einheiten von der Karte fegen. Jedes Szenario bietet geskriptete Ereignisse: Indem Ihre Truppen einen bestimmten Punkt erreichen, lösen sie etwa einen Gegenangriff aus. Oder es gibt eine kurze Ansprache von Kane, wenn Sie eine Radiostation besetzen. Die Missionen wirken dadurch sehr lebendig, aber längst nicht so flexibel wie bei C&C 2. Die Aufgaben setzen sich aus immer denselben Grundtypen zusammen: Gegner vernichten, Gebäude einnehmen oder ausschalten, Einheiten eskortieren. Durch das Mischen dieser Ziele wird's aber nicht langweilig. Viele Levels betonen den Basisbau, in einigen müssen Sie mit einer Startarmee auskommen. Indoor-Missionen à la C&C 2 gibt's nicht.



Ihre Aufgaben können Sie sich in Textform jederzeit zeigen lassen.

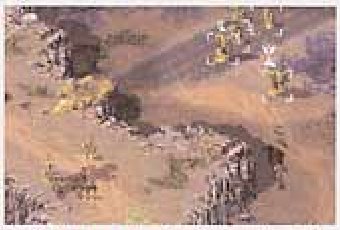
Missionsvielfalt



Unser Commando-Cyborg muß zwei Tanker zum Kartenrand eskortieren.



Wir haben soeben den ersten von zwei Staudämmen komplett vernichtet.



Ein GDI-Dropship (nicht steuerbar) hat Verstärkungen für uns abgesetzt.



Primärziel: Die Kodiak muß das Missionsende um jeden Preis erleben.



Specials wie diese Pyramide müssen Sie meist besetzen oder zerstören.



Die weißen Zivilfahrzeuge sind mit wehrhaften Mutanten besetzt.

Missionen

C&C 3: Die Szenarios laufen häufig ähnlich ab, bleiben aber aufgrund der Skript-Ereignisse spannend. Meist kommt es auf die Vernichtung des Gegners an. Nervig ist nur, wenn sich dann irgendwo auf der Karte noch eine letzte Feindeinheit versteckt. Die Verzweigungen in der Kampagne motivieren zusätzlich. Basisbau ist weniger wichtig als bei AoE 2.

GameStar-Duell

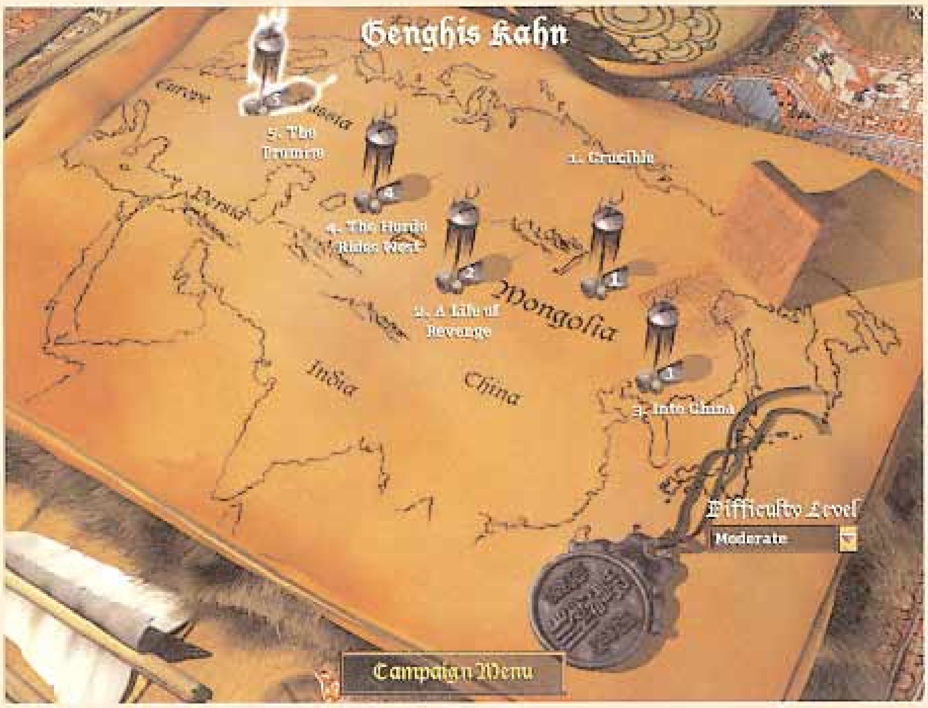
2. Missionen

Age of Empires 2

Keine Angst, falls Sie Geschichte für eines der drögesten Fächer halten, die das deutsche Schulsystem je hervorgebracht hat: Bei den Missionen von Age of Empires 2 steht ganz klar der Spielspaß im Vordergrund. Die vier Kampagnen unterscheiden sich in der Aufgabenstellung mindestens so sehr voneinander wie die beiden Feldzüge in C&C 3. Jede Kampagne besteht aus etwa sechs Missionen, die Sie hintereinander spielen müssen. Die Einsätze dauern schon mal fünf Stunden – und damit insgesamt länger als beim großen Konkurrenten.



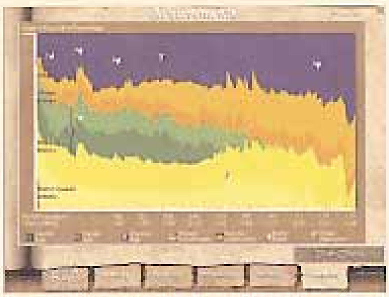

Die Missionen sind noch etwas stärker geskriptet als die von C&C 3, was für Überraschungen sorgt.



In der Dschingis-Khan-Kampagne sind wir in der vorletzten Mission – Europa wartet auf seine finale Eroberung...

Geniale Szenarios

Eine typische Mission in Age of Empires 2 läuft so ab: Sie starten mit einem einzelnen Reiter sowie einigen Arbeitern und sollen den Gegner aus der Gegend verjagen. Zu dumm, daß dieser Gegner jede potentielle Siedlungs-Stätte mit Festungen und Häusern zugebaut hat. Doch siehe da: Auf dem Weg ins Feindesland begegnen Ihnen immer mehr loyale Truppen, die sich Ihnen anschließen. Als Sie dann bei der ersten Gegnerfestung ankommen, haben Sie leichtes Spiel: Mit Kanonieren, Rittern und Armbrustschützen nehmen Sie die Basis in Windeseile ein. Ihre Arbeiter schwärmen auf der Suche nach Minen aus, überqueren einen Fluß – und laufen in einige Grenzposten der nächsten Festung. Das löst einen Großangriff feindlicher Ritter aus. Viel Spaß beim Einsammeln Ihrer Überlebenden...



Am Szenario-Ende blättern Sie in Statistiken.

Skript-Sprüche

Anders als bei C&C 3 gibt es bei Age of Empires 2 spezielle Helden, die meist besonders viele Hitpoints haben und mit eigener Sprachausgabe aufwarten. Wenn Sie in der Johanna-von-Orleans-Kampagne vor der fünften Mission die namensgebende Jungfrau verlieren, ist das Spiel sofort vorbei. Aber nicht nur dadurch sind die Missionsziele etwas vielfältiger als beim Konkurrenten: Aufgaben wie Artefakt-Suche oder Anliefern einer Schafherde beim Nachbarstamm unterscheiden sich wohltuend vom normalen Echtzeit-Allerlei. Nur selten müssen Sie Ihre Gegner komplett vernichten, meist reicht das Schleifen einiger Burgen oder das Erreichen einer bestimmten Stelle. Während einer Mission können sich deren Parameter ändern. Etwa dann, wenn statt des versprochenen Truppennachschubs nur einige armselige Arbeiter auf Sie warten. Solche Änderungen erfahren Sie durch Texteinblendungen, die in der Regel auch per Sprachausgabe verkündet werden. Es kann auch vorkommen, daß ein skriptgesteuerter Mönch Ihren vorbeiziehenden Truppen viel Glück in der Schlacht wünscht.

Missionen

AoE 2: Auch wenn die Kampagne völlig linear ist und die Zwischenszenen enttäuschen: Die eigentlichen Missionen hat Ensemble sehr gut hingekriegt. Durch häufige, spezielle Ausrufe wichtiger Charaktere und gut geskriptete Ereignisse wirken die Szenarios überaus motivierend. Die Aufgaben sind etwas abwechslungreicher als bei C&C 3.

GameStar-Duell

3. Schlachtfeld

Command&Conquer 3



Außergewöhnliche Dramatik: Während eines Scharmützels zwischen Nod und GDI geht genau über der Kampfregion ein alles vernichtender Meteoriten-Schauer nieder.

Ob es nun technische Gründe hat oder an echten Designüberlegungen liegt: Westwood hat der Versuchung widerstanden, auf den 3D-Zug aufzuspringen, der mittlerweile im Echtzeit-Genre angekommen ist. Zwar können sich Vehikel in alle Richtungen drehen sowie seitlich und auch längsseits neigen, doch alles hat den gewohnten, alten Pixellook. Das Schlachtfeld ist auch immer noch aus einzelnen Kacheln aufgebaut. Allerdings bietet es nun deutlich sichtbare Höhenunterschiede, so daß sich ein Ernter, langsamer werdend, eine Rampe zur Basis auf der Hochebene hinaufquälen muß. Dabei haben bestimmte Grafikobjekte wie Brücken oder Klippen immer dieselbe Höhe. Nur normales Gelände kann durch starke Waffen abgesenkt werden – eine umkämpfte Region ähnelt dann bald einem Trichterfeld. Das paßt zur Vegetation: Bäume gibt es nur vereinzelt, ganze Wälder überhaupt nicht.



Hier sehen Sie sehr schön die Höhenstufen: die Einheiten neigen sich entsprechend.

Vier Terrains

Die Unterschiede zwischen den vier Klimazonen halten sich in Grenzen, der groß beworbene Tag-Nacht-Wechsel äußerst sich leider nur in verschiedenen Helligkeitsstufen, es kommt nie der Eindruck echter Nacht-Einsätze auf. In Winterlandschaften werden Sie auf zugefrorene Flüsse treffen, deren Eisdecke (feldweise) mit jedem Drüberfahren eines Vehikels sichtlich fragiler wird, bis sie einbricht. In den anderen drei Klimazonen (Tundra, Taiga, Wüste) sind Flüsse ein etwas größeres Hindernis. Allerdings dürfen sich Tunnel-Einheiten unter dem Wasser durchbuddeln, Schwebepanzer und Amphibien-Transporter schweben oder schwimmen auf die andere Seite, und die Flug-Einheiten kümmern sich eh nicht ums Terrain. Apropos Buddeln: Während Untergrund-Einheiten unter dem Schlachtfeld sind, können Sie sie nicht anhalten. Auch Truppen in Tunnels oder unter Brücken dürfen sich nicht auf die Lauer legen, sondern müssen zur anderen Seite laufen.

Ionen und Meteoriten

Brücken zerstören Sie durch längeren Beschuß; ein Ingenieur repariert sie jedoch in einer Sekunde, indem er ein »Brückenhaus« infiltriert. Wichtiger Bestandteil des Schlachtfelds sind die Tiberiumfelder: Sie beschädigen Infanteristen, heilen Cyborgs und beherbergen Visceroids genannte Monster, die durch Vernichtung Ihrer Einheiten immer stärker werden. Die neue blaue Tiberiumvariante explodiert außerdem gerne mal, was sehr ungesund für die Truppen ist. Weitere Ereignisse auf dem Schlachtfeld sind sporadische Ionenstürme (legen mechanische Einheiten lahm) und sehr seltene, zerstörerische Meteoritenschauer. Um Ihre Basis vor Kratern zu schützen (auf umgepflügtem Gelände darf nicht gebaut werden), können Sie Betonfundamente in die Landschaft klatschen. Die halten außerdem Tunnel-Einheiten ab und beschleunigen die Bewegung Ihrer Jungs.

Anders als im Vorgänger legt Westwood keinen Karteneditor bei. Sie können sich nur über eine Zufallsfunktion immer neue Karten berechnen lassen, diese aber nicht editieren.



Ein Amphibien-BMT überquert den Fluß.



Vereiste Flüsse sind für Vehikel gefährlich.

Schlachtfeld

C&C 3: Das Schlachtfeld von C&C 3 ist das bislang beeinflußbarste im Echtzeit-Genre. Zwar bemerkt man das zugrundeliegende Kachelsystem, weil es für eine grundsätzlich eckige Anmutung der Geländemerkmale sorgt. Der fehlende Editor nervt zudem echte Fans. Doch das wichtigste stimmt: Terrain & Co beeinflussen Ihre Taktik, Kämpfe graben die halbe Karte um.

GameStar-Duell

3. Schlachtfeld

Age of Empires 2

Vom platten Look des Vorgängers hat sich **Age of Empires 2** ein gutes Stück entfernt: Die Schlachtfelder bieten große Wälder, idyllische Hügel und einige Landschaftsmerkmale mehr. Echte Auswirkungen hat das Terrain nicht, zumindest in unserer Vorabtestversion bewegen sich die Einheiten stets gleich schnell, egal ob über Straßen oder durch eine Furt, ob bergauf oder bergab. Nach Aussage der Designer gibt es fast 20 verschiedene Terrains – wir kommen auf zwei grundlegende Grafiksets (Wiese und Steppe), die restlichen Unterschiede bewegen sich im marginalen Bereich – Stichwort Bambushaine statt Wälder.



In Age of Kings gibt es sowohl sanft ansteigende Höhenstufen als auch schroffe Klippen.

Brücken und Festungen

Vor allem um Brücken oder Gebirgsengpässe wird heftig gerungen. Hier lohnen sich Befestigungsanlagen besonders. Während die meist großen Wälder als natürliche Verteidigungswälle dienen, bis sie abgeholzt sind, kommen Gold und Stein ausschließlich in kleinen Abbaugebieten vor. Die lassen sich wiederum gut verteidigen: Mauer drumrum und einen Wachturm hingestellt, schon haben konkurrierende Bergarbeiter das Nachsehen. Sie sehen schon: Der Bau von Festungen wird vom Spiel belohnt – und hat natürlich wieder Rückwirkungen auf das Schlachtfeld, wo Sie eben nicht überall hinkommen. Noch stärker als bei **C&C 3** müssen Sie Schwachstellen in der Verteidigung des Gegners finden oder gezielt an einer Stelle durchbrechen. Beeinflussen läßt sich die Landschaft freilich kaum: Weder verändern sich Höhenstufen, noch lassen sich Brücken zerstören.



Um Brücken (hier mit befestigter Zwischeninsel) entbrennen meist heftige Kämpfe.



Schön zu sehen: Die Karreeformation müht sich über hügeliges Gelände.

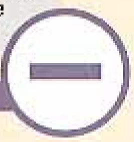
Die Wüste lebt

Sehr stark ist **Age of Empires 2**, wenn es um die »Belebung« der Landschaft geht. Schafe, Rehe, Keiler, Möwen, Adler, Fische und einiges Getier mehr bevölkern viele Regionen. Unerreicht sind auch die Animationen der Gebäude und die geschäftige Soundkulisse. Wenn Bogenschützen ihre Salven abfeuern, bleiben für einige Zeit ganze Schwärme von Pfeilen in der Nähe des Ziels hochkant im Boden stecken. Zerstörte Kriegsmaschinen hinterlassen Trümmer, die erst nach einiger Zeit verschwinden.

Dank des integrierten Editors können Sie beliebige Schlachtfelder basteln, mit Truppen, Gebäuden und sogar geskripteten Ereignissen versehen, abspeichern sowie zu einer Kampagne verbinden. Wer diesen Aufwand scheut, freut sich über die sehr gelungenen Zufallskarten nach 15 bestimmten Grundmustern (etwa Festungen, Kratersee, Tiefer Wald).

Schlachtfeld

AoE 2: Abholzbare Wälder, umkämpfte Furten und schroffe Klippen bringen genug taktische Tiefe ins Spiel. Die wichtigsten Stellen sind aber die von den Parteien gebauten Festungen. Die AoE-2-Karten sind belebter, aber kaum beeinflußbar. Der Karteneditor ist überaus gut gelungen, doch insgesamt sind die zerstörbaren Schlachtfelder von C&C 3 spaßiger.



GameStar-Duell



4. Die Einheiten

Command&Conquer 3

Das Einheiten-Arsenal von Command&Conquer 3 beschränkt sich auf wenige, aber durchdachte Truppentypen. Jede der beiden Parteien greift auf rund 20 Kampfmaschinen zurück. Bessere Truppen müssen nicht erforscht werden, sondern werden nach dem Bau neuer Gebäude freigeschalten.

Im Gegensatz zu **Age of Empires 2** legt Westwood besonderes Augenmerk auf spezialisierte Einheiten, die nicht aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen, sondern etwa die eigenen Infanteristen heilen. **Command&Conquer 3** unterscheidet zwischen verschiedenen Waffenarten; mit Raketen bewaffnete Truppen sind besonders gut gegen Vehikel, Maschinengewehrsalven machen Infanteristen zu schaffen. Außerdem verfügt jede der beiden Parteien über eigene Spezialangriffe; die werden erst nach dem Bau fortgeschrittener Gebäude zugänglich und laden sich nach jedem Abfeuern nur langsam wieder auf. Mit genug Kampferfahrung werden die Einheiten in zwei Stufen befördert. Im ersten Rang verbessern sich die Werte, im zweiten erlangen manche Einheiten Zusatzfähigkeiten: So kann ein Titan verborgene Einheiten sehen, Infanteristen weichen Geschossen aus.

Zahlen: Angriffsstärke gegen Vehikel / Feuerreichweite (in Pixeln) / Geschwindigkeit (in Pixeln/s)

Infanterie

Partei	Einheit	Werte	Beschreibung
GDI	Grenadier	2/120/20	Billig, gut gegen Infanterie
GDI	Ghoststalker	37/160/20	Kann Gebäude sprengen [1]
GDI	Gleitjäger	4/120/29	Fliegt, dient als Flak
GDI	Ingenieur	0/0/20	Erobert/repariert Gebäude
GDI	Leichte Inf.	1/90/25	Billig, gut gegen Infanterie
GDI	Sanitäter	0/0/20	Heilt GDI-Infanterie
NOD	Bazooka-Inf.	4/150/20	Billig, gut gegen Fahrzeuge
NOD	Cyborg	4/100/20	Stark, schwer gepanzert
NOD	Ingenieur	0/0/20	Erobert/repariert Gebäude
NOD	Kom.-Cyborg	75/175/20	Sehr stark, aber teuer [1]
NOD	Leichte Inf.	1/90/25	Billig, gut gegen Infanterie
NOD	Wagenknacker	0/0/33	Kapert Fahrzeuge [1]

[1] Von dieser Einheit dürfen Sie nur je ein Exemplar besitzen.

Flugzeuge

Partei	Einheit	Werte	Beschreibung
GDI	Carryall	0/0/75	Transportiert Fahrzeuge
GDI	Dropship	0/0/0	Bringt Nachschub
GDI	Orca-Bomber	30/0/56	Langsam, gegen Gebäude
GDI	Orca-Jäger	10/160/100	Schnell, lädt in Basis nach
NOD	Banshee	15/65/83	wirft Magmabomben ab
NOD	Harpyie	9/150/71	Schnell, gut gegen Inf.

Vehikel

Partei	Einheit	Werte	Beschreibung
GDI	Amphib.-BMT	0/0/41	Transportiert Infanterie
GDI	Disruptor	50/200/25	Beschädigt Freund/Feind
GDI	Mammut MK2	75/250/16	Stärkste GDI-Einheit [1]
GDI	Mobiler Sensor	0/0/35	Ortet unterirdische Gegner
GDI	Mobiles Bauf.	0/0/14	Errichtet neuen Stützpunkt
GDI	Sammler	0/0/27	Erntet Tiberium, heilt
GDI	Schwebepanz.	10/150/35	Kommt über jedes Gelände
GDI	Titan	11/200/25	Stark, große Reichweite
GDI	Werwolf	6/150/33	Wendig, leicht gepanzert
NOD	Abfallernter	0/0/27	Füllt Chemierakete auf
NOD	Artillerie	30/650/20	Sehr große Reichweite
NOD	Kampfbuggy	6/110/56	Schnell und preiswert
NOD	Maulwurf-P.	6/250/31	Kann sich eingraben
NOD	Mob. Werkstatt	0/0/33	Repariert Fahrzeuge
NOD	Mobiles Bauf.	0/0/14	Errichtet neuen Stützpunkt
NOD	Nod Mod	6/150/62	Schnell, gut als Späher
NOD	Sammler	0/0/27	Erntet Tiberium, heilt sich
NOD	Stealth-Panz.	10/200/35	Schnell, kann sich tarnen
NOD	Teufelszunge	8/110/38	Schießt mit Feuer
NOD	Untergr.-BMT	0/0/38	Unterirdischer Transporter

[1] Von dieser Einheit dürfen Sie nur je ein Exemplar besitzen.

Spezialangriffe

Partei	Angriff	Beschreibung
GDI	Feuersturm-Wall auslösen	Beschädigt nahe Einheiten
GDI	Ionenwerfer	Punktueller, sehr starker Angriff
GDI	Jagdspäher	Zerstört zufällig ein Feind-Gebäude
NOD	Chemierakete	Giftwolken beschädigen nahe Einheiten
NOD	E.M.-Schockw.	Legt Vehikel im Einschlagsumfeld lahm
NOD	Jagdspäher	Zerstört zufällig ein Feind-Gebäude
NOD	Sprengkopf-Rakete	Flächen-Explosion

Die Einheiten

C&C 3: Man merkt, das Westwood lange an der Spielbalance gefeilt hat: Nod und GDI haben ganz eigene Einheiten, trotzdem ist keine Seite bevorteilt. Dank des überschaubaren Fuhrparks und der vielseitigen Waffensystemen können Sie sich voll auf das Knobeln an passenden Taktiken konzentrieren; die ausgefeilten Spezialeinheiten eröffnen außerdem zusätzliche Strategien.

+

GameStar-Duell



4. Die Einheiten

Age of Empires 2

Legende: Jede Einheit mit Angabe von Trefferpunkten / Angriff / Panzerung / Reichweite

Infanterie, Schützen, Kavallerie



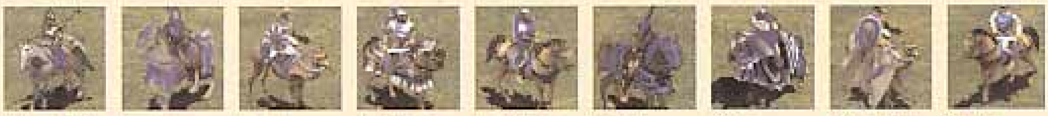
Bürgerwehr 40/4/0/0 Schwächste Einheit, billig
Berserker 48/9/0/0 Wikinger, heilt sich selbst
Champion 70/13/1/0 Bester normaler Infanterist
Helebardier 55/4/0/0 Sehr gut gegen Elefanten
Huskarl 60/10/1/0 Goten, gut gepanzert
Krieger 45/6/0/0 Basis-Infanterie, schnell
Mönch 30/0/0/9 Konvertiert, heilt Einheiten
Samurai 60/8/1/0 Japaner, greift schneller an
Schwertkäm. 55/9/0/0 Billig, gut gegen Gebäude



Speerkämpfer 45/3/0/0 Angriffsbonus gegen Reiter
Teutonenritter 70/12/5/0 Teutonen, stark, aber langsam
Woad Raider 65/8/0/0 Kelten, kaum Schwächen
Zweihänder 60/11/0/0 Starker Infanterist
Arbalest 40/6/0/4 Schnell und stark
Armbrustsch. 35/5/0/4 billig, gute Reichweite
Axtwerfer 50/7/0/3 Franken, gegen Schützen
Ber. Schütze 50/6/0/3 Sehr schnell und wendig
Bogenschütze 30/4/0/3 Basis-Schütze, verwundbar



Chu Ko Nu 45/6/0/3 Chinesen, Multiangr.
Elite Plänkler 35/3/0/3 Aufgerüsteter Plänkler
Janitschar 30/15/0/7 Türken, besserer Musketier
Kriegselefant 450/16/1/0 Anfällig gegen Konvertierung
Langbogens. 35/6/0/3 Briten, hohe Reichweite
Mameluke 75/6/0/3 Sarazenen, gegen Schützen
Mangudai 60/6/0/4 Mongolen, gegen Maschinen
Musketier 30/18/0/6 Stark, wenig treffsicher
Plänkler 30/2/0/3 Gepanzert gegen Geschosse

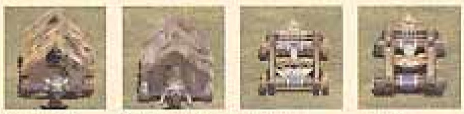


Schw. Schütze 60/7/1/3 Sehr schnell, ausdauernd
Cavalier 110/12/1/0 Gut gegen Maschinen
Kamel 90/5/0/0 Sehr gut gegen Reiter
Kataphrakte 90/9/1/0 Byzantiner, preiswert
Leichte Kav. 60/7/0/0 Nicht konvertierbar
Paladin 150/14/1/0 Stärkster Reiter
Ritter 90/10/1/0 Schnell, gut gepanzert
Schw. Kamel 110/7/0/0 Schwer gepanzert
Späher 45/3/0/0 Schnell, weite Sicht

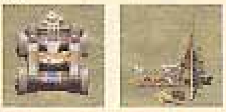
Belagerungsmaschinen



Skorpion 40/12/0/4 Gut gegen Formationen
Sch. Skorpion 50/16/0/6 Gut gegen Elefanten
Kanonier 50/50/2/11 Anrifsbonus geg. Gebäude
Sturmramme 175/2/0/0 Angriffsbonus gegen Mauern

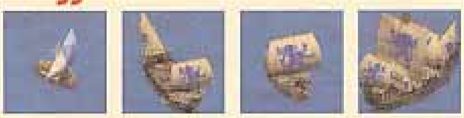


Eisenkopfr. 200/3/0/0 Angriffsbonus gegen Türme
Belagerungsr. 270/4/0/0 Immun gegen Schüsse
Mangonel 50/40/0/7 Geg. Gebäude, Formationen
Onager 60/50/0/0 Teuer, gegen Formationen

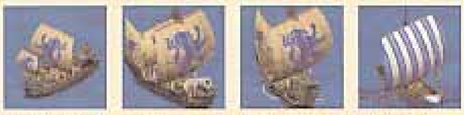


Bel.-Onager 70/75/0/8 Sehr stark gegen Mauern
Trebuchet 150/200/1/16 Befestigt, hohe Reichweite

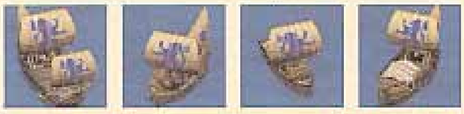
Schiffe



Fischerkahn 60/0/0/0 Sammelt Nahrung
Feuerschiff 100/2/0/2 Stark gegen Galeeren
Galeere 120/6/0/4 Schnell und wendig
Galleone 165/8/0/6 Sehr stark, aber langsam



Handelsschiff 80/0/0/0 Tauscht Waren, unbewaffnet
Kanonenschiff 120/35/0/10 Gut gegen Gebäude
Kriegsgaleere 135/7/0/5 Gutes Basis-Kampfschiff
Langboot 130/7/0/6 Wikinger, schnell, stark



Schn. Feuers. 120/3/0/2 Schließt schneller auf
Schw. Sprengs. 75/140/0/0 Schnell, explodiert
Sprengschiff 60/110/0/0 Explodiert beim Aufprall
Transportkahn 100/0/4/0 Transportiert Truppen

Die mittelalterlichen Kämpfe von Age of Empires 2 werden mit 60 verschiedenen Einheiten ausgetragen. Die meisten davon stehen jedem Stamm zur Verfügung; einige sind allerdings Spezialeinheiten eines Volks, die außerdem noch in der stärkeren Elite-Variante ausgebildet werden können. Die vier Grundwerte jedes Soldaten lassen sich durch die Erforschung neuer Technologien weiter erhöhen; die Entdeckung des Schuppenpanzers steigert etwa die Abwehr der Infanterie um einen Punkt.

Age of Empires 2 verzichtet weitgehend auf Spezialisten, setzt aber auf die richtige Kombination der Truppentypen: Belagerungsmaschinen sind ohne Begleitschutz hilflos, Schützen sollten durch Infanterie gedeckt werden. Verschiedene Waffentypen gibt es nicht; die Soldaten einer Kategorie, beispielsweise Kavalleristen, unterscheiden sich kaum voneinander. Schiffe haben besondere Bedeutung: Viele Feindlager sind vom Meer her besser angreifbar als von Land. Wie schon im Vorgänger gibt es ein Truppenlimit: In der Kampagne dürfen Sie maximal 75 Einheiten gleichzeitig befehligen, in Multiplayer-Partien immerhin bis zu 200. CS

Die Einheiten

AoE 2: Die vielen Einheitentypen in Age of Empires 2 sind weitgehend ausgewogen, aber eher konventionell. Sobald sie stärkere Truppen bauen können, werden viele der Basissoldaten überflüssig. Einheiten mit Spezialfähigkeiten gibt es (mit wenigen Ausnahmen) keine, die Unterschiede zwischen den Truppen sind marginal. C&C 3 hat zwar weniger, aber abwechslungsreichere Units.

GameStar-Duell –

5. Kämpfe, Taktiken

Command&Conquer 3

Jeder Truppentyp hat seine Stärken und Schwächen sowie seine Lieblings- und Angstgegner. Der Ghoststalker-Soldat mag noch so gefährlich sein – unter den Rädern eines Ernters haucht er sein Leben aus. Viele Einheiten verfügen über Spezialfähigkeiten, so vergräbt der Maulwurfpanzer sein Hinterteil im Boden und wird zum Geschützturm. Auch die weitreichende Nod-Artillerie muß erst »installiert« werden, bevor sie feuern kann. Entscheidend ist zudem der Waffentyp: MGs wirken besonders gut gegen Infanterie, Raketen gegen Vehikel. Die maximale Größe pro Gruppe beträgt etwa 60 Einheiten, es gibt keine Formationen.



Mit dem richtigen Truppenmix kommen Sie in aller Regel weiter als mit Massenattacken von nur einem Einheitentyp. Trotzdem fällt es uns hier schwer, gegen die angreifende Masse von GDI-Titanen zu bestehen.

Qualmende Panzer

Kämpfe in C&C 3 sind prinzipiell Bodenkämpfe: Lufteinheiten wirken in erster Linie unterstützend, Schiffe gibt's keine. Trotz der diffizilen Einheiten-Unterschiede sind Massenschlachten die Regel. Beschädigte Fahrzeuge ziehen Qualmwolken hinter sich her, heftige Explosionen schütteln die Vehikel durch, zerstörte Panzer werfen Trümmer in die Luft, die andere Einheiten beschädigen können. Stellen Sie sich jetzt noch diverse Schüsse, Einschläge und Explosionen vor, und sie haben ein typisches C&C 3-Gefecht. Sofern ein Trupp genügend Gegner ausschaltet, wird er zum Veteran und verbessert seine Kampfwerte. Die Elite-Beförderung bringt sogar eine Spezialfähigkeit wie »Selbstreparatur« mit sich. Es versteht sich von selbst, daß Sie beförderte Einheiten rechtzeitig abziehen sollten, um sie zu reparieren oder zu verarzten.

Drüber und drunter

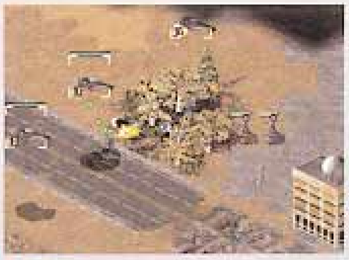
Auch die Taktik der gezielten Nadelstiche funktioniert. Ingenieure besetzen kurzerhand den gegnerischen Bauhof, Autoknacker stibitzen Vehikel (allerdings immer nur eines pro Partei). Um die fiesen Infanteristen ans Ziel zu bringen, benutzen beide Seiten verschiedene Ansätze: Nod verfügt über einen Truppentransporter, der unter der Erde fahren kann. Damit unterfahren Sie Flüsse und Mauern oder buddeln sich von der Ebene zu einem Plateau hinauf. Das GDI-Gegenstück ist etwas weniger effektiv, es darf auf Flüssen fahren. Dafür kutschieren Sie per Carryall Vehikel durch die Luft, etwa die Spezialeinheit Mammut Mk 2.



Titanen und Bomber gegen Nod-Cyborgs.



Nod-Aufklärer fliehen vor Orca-Jägern.



Banshees jagen Raketen-Infanteristen.



Laserturm-Duell in einer geteilten Basis.



Teufelszungen kommen hoch und feuern.



Dieses Tiberiumfeld wird hart umkämpft.

Kämpfe, Taktiken

C&C 3: Die Kombination aus heftigen Massenschlachten und gezielten Aktionen gegen die Feindbasis sorgt für Dramatik. Die gut ausbalancierten Truppentypen verlangen nach immer neuen Taktiken und Gegentaktiken. Allerdings gibt's weder Luft- oder Seeschlachten, noch echte Belagerungen. Doch auch so sind die Kämpfe extrem gut gelungen.

GameStar-Duell



5. Kämpfe, Taktiken

Age of Empires 2

Wie ein historischer Monumentalfim bietet Age of Empires 2 sowohl große Feldschlachten als auch Belagerungen und Seegefechte. Das Papier-Stein-Schere-Prinzip von AoE 2 beruht eher auf Truppengattungen (etwa Kavallerie contra Schützen) als auf einzelnen Truppentypen. Innerhalb einer Gattung unterscheiden sich die Einheiten weniger als bei C&C 3.

Feld-Formationen

Über 60 Truppentypen gibt es in AoE 2, die meisten davon sind Landeinheiten wie Speerträger oder Ritter. Maximal 40 Kämpfer passen in eine Gruppe. Die Einheiten bilden automatisch eine sinnvolle Marschkolonne und stellen sich am Ziel taktisch klug auf: Nahkämpfer vorn, Bogenschützen hinten. Sie dürfen aber auch eine Formation vorgeben, etwa Linie oder Karree. Letztere erinnert an die schachbrettartig vorrückenden römischen Legionen aus Spartakus: Schwächere Einheiten wie die Mönche werden in die Mitte genommen, außen plazieren sich Pikeniere und Co. Das Karree rückt geschlossen vor und löst sich nur auf, wenn die Nahkämpfer Ausfälle gegen feindliche Schützen machen. In der Spielpraxis funktionieren sowohl die automatischen als auch die manuell gewählten Formationen äußerst gut: Sie bündeln die Kampfkraft Ihrer Einheiten, verhindern zu wildes Gewusel und sehen letztendlich auch ziemlich cool aus.



Die Feldschlachten gleichen aufwendigen Monumentalfilmen mit Formationen von bis zu 40 Kämpfern pro Gruppe.





Vorher, nachher: Dem Ansturm von einem Dutzend Rammböcken halten unsere Festungsmauern nicht stand.



Der Verlierer einer Seeschlacht ärgert sich aufgrund der hohen Schiffskosten besonders.

Zu den Fischen

Viele Karten enthalten Flüsse und Seen; hier kommen die Kriegsschiffe zum Einsatz. Neben Ramm- und Katapultschiffen machen sich vor allem Feuergaleeren (sprühen Griechisches Feuer auf die Kontrahenten) und Kanonenpötte bezahlt. Sprengschiffe versuchen, einen Gegner mit ins nasse Grab zu nehmen, und die Transporter landen zu Invasionszwecken Kampfeinheiten an. Zwar »verklumpen« bei größeren Seegefechten die Schiffe schon mal, auch ist die Wichtigkeit der Flotte geringer als die starker Landarmeen. Trotzdem bereiten die maritimen Konflikte viel Spielspaß.

Stein und Eisen

Da es komfortabel und günstig ist, Mauern zu bauen, lohnt sich das Abschotten der gesamten Siedlung. Wer dem Gegner an den Kragen möchte, muß zur Belagerung mit schwerem Gerät anrücken. Dazu zählen Rammböcke, Katapulte, Ballisten sowie Kanonen. In der letzten Epoche mischen die ersten Kanoniere mit. Die Könige der Belagerung aber sind die Trebuchets – mächtige, stationäre Riesenschleudern.

Kämpfe, Taktiken

AoE 2: Im Vergleich zu C&C 3 gibt es zwar mehr, aber weniger spezialisierte Truppentypen. Trotzdem kann AoE 2 mithalten. Formationen, Seeschlachten und echte Belagerungen werden Sie bei C&C 3 nicht finden. Gerade das Durchbrechen von Festungsmauern ist sehr motivierend. Über Sieg und Niederlage entscheidet die Zusammensetzung der Armeeblöcke.

GameStar-Duell

6. Die Gebäude

Command&Conquer 3

Alles in allem 32 unterschiedliche Gebäude können Sie in Command&Conquer 3 errichten, viele davon aber nur entweder auf der Seite der GDI oder der Bruderschaft von Nod. Wie in den ersten beiden Teilen der Serie können Sie die Bauwerke nicht an jeder beliebigen Stelle auf der Karte plazieren, sondern nur in der Nähe anderer Gebäude. Um eine Immobilie zu errichten, wählen Sie sie aus der Bauleiste am rechten Bildschirmrand; nach einiger Zeit (kostenabhängig) können Sie das fertige Haus auf das Spielfeld setzen. Arbeiter, die erst eine Baustelle errichten, gibt es nicht: Sie dürfen immer nur einen Bau gleichzeitig in Auftrag geben.

Die meisten Einrichtungen benötigen eine konstante Stromversorgung, um zu funktionieren. Sinkt die Stromproduktion unter das Minimum, stellen Abwehrtürme den Betrieb ein, Radarkarte und Laserzäune schalten sich ab. Zwei Gebäude, die Kommunikationszentrale sowie das Kraftwerk der GDI, können außerdem mit Modifikationen aufgerüstet werden. Manche Immobilien haben keine direkte Funktion, sondern schalten nur neue Einheiten in den Fabriken frei, etwa GDIs Technologiezentrum.

Jedes Gebäude mit Angabe von Baukosten/Energieverbrauch und Kurzbeschreibung.

Grundgebäude

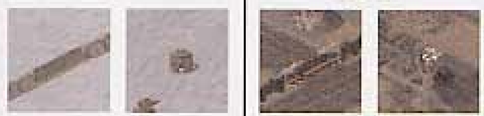


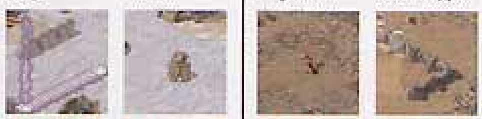


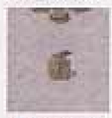


GDI			NOD		
Bauhof	0/0	Errichtet Gebäude	Bauhof	0/0	Errichtet Gebäude
Ionenwerfer	1.500/100	Anbau an Kommzentrale	Erw. Kraftwerk	500/+200	Erzeugt mehr Energie
Jagdspäher	1.000/50	Anbau an Kommzentrale	Kraftwerk	300/+100	Stromversorgung
Kommzentrale	1.000/150	Basis für Upgrades	Radarzentrale	1.000/40	Aktiviert Radarkarte
Kraftwerk	300/+100	Stromversorgung	Raffinerie	2.000/30	Tiberium zu Credits
Radarzentrale	1.000/40	Aktiviert Radarkarte	Raketensilo	1.300/50	Startet Raketen
Raffinerie	2.000/30	Tiberium zu Credits	Stealth-Gen.	2.500/350	Tarnt den Stützpunkt
Tech. Zentrum	1.500/200	Hightech-Units möglich	Tech. Zentrum	1.500/100	Hightech-Units möglich
Tiberium-Silo	150/10	Speichert 1.500 Tiberium	Tiberium-Abfallanlage	1.600/40	Baut Raketen
Werkstatt	1.200/30	Repariert Fahrzeuge	Tiberium-Silo	150/10	Speichert 1.500 Tiberium

Verteidigungsanlagen







GDI			NOD		
Automat. Tor	250/0	Öffnet sich für Freunde	Automat. Tor	250/0	Öffnet sich für Freunde
Basisturm	200/10	Grundlage für GDI-Türme	EMP-Kanone	1.000/150	Lähmt Fahrzeuge
EMP-Kanone	1.000/150	Lähmt Fahrzeuge	Flak-Stellung	500/30	Raketen zur Flugabwehr
Feuerst.-Gen.	2.000/200	Energiefeld für Wall	Laserzaun	200/25	Schützt gegen Bodentruppen
Feuerst.-Wall	50/2	Beschädigt nahe Feinde	Laserturm	300/40	Feuert Laserstrahl
Luftabwehr-Raketen	300/0	Turmaufsatz	Mauer	50/0	Schützt gegen Angriffe
Mauer	50/0	Schützt gegen Bodentruppen	Obelisk des Lichts	1.500/150	Starker Laser
RBG-Werfer	600/0	Turmaufsatz gegen Fahrz.			
Vulcankanone	150/0	Turmaufsatz gegen Inf.			

Die Gebäude

C&C 3: Die Basis dient in Command&Conquer 3 vor allem dazu, Truppen für die Schlacht zu produzieren; auf die Infrastruktur in Ihrem Lager müssen Sie keinen großen Wert legen. Für die Energieversorgung müssen ständig neue Kraftwerke her. Die Verteidigungsanlagen sind zwar vielfältig, aber im Spielverlauf längst nicht so bedeutend wie die Festungsbauten bei Age of Empires 2.

GameStar-Duell

Truppenproduzierende Gebäude



GDI			NOD		
Heliport	500/10	Produziert Flugzeuge	Hand von Nod	300/20	Bildet Infanterie aus
Kaserne	300/20	Bildet Infanterie aus	Heliport	500/10	Produziert Flugzeuge
Waffenfabrik	2.000/30	Produziert Fahrzeuge	Tempel von Nod	2.000/200	Produziert Spezialeinheiten
			Waffenfabrik	2.000/30	Produziert Fahrzeuge



6. Die Gebäude

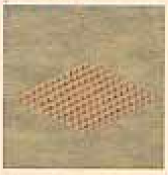
Age of Empires 2

Jedes Gebäude mit Angabe der zum Bau nötigen Ressourcen plus Kurzbeschreibung.

Grundgebäude



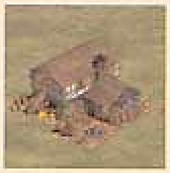
Haus
30 Holz
Erhöht Einheiten-maximum um fünf



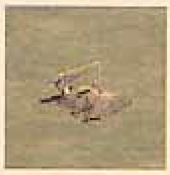
Farm
60 Holz
Produziert Nahrung, verbraucht sich



Fischreuse
100 Holz
Produziert Nahrung, verbraucht sich



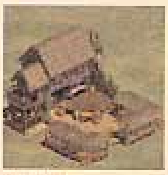
Handelsposten
175 Holz
Waren mit anderen Spielern handeln



Holzlager
100 Holz
Anlaufstelle für Holzfäller, verkürzt Wege



Kloster
200 Holz
Bildet Mönche aus und verbessert sie



Marktplatz
175 Holz
Waren kaufen und verkaufen



Schmiede
175 Holz
Verbessert Grundwerte der Einheiten



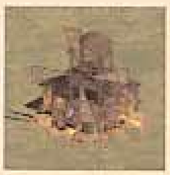
Stadthalle
275 Holz
Produziert Arbeiter, Epochenwechsel



Minenlager
100 Holz
Lagert Stein und Gold, verkürzt Wege



Universität
200 Holz
Ermöglicht Forschungen und Fortschritte



Windmühle
100 Holz
Lagert Nahrung, verkürzt Wege

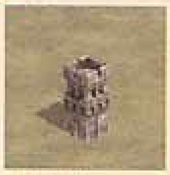
Verteidigungsanlagen



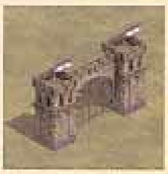
Palisade
2 Holz
Schützt das Dorf
250 Hitpoints



Steinmauer
5 Stein
Besserer Schutz
1.800 Hitpoints



Befestigte Mauer
5 Stein
Stärkster Schutz
2.000 Hitpoints



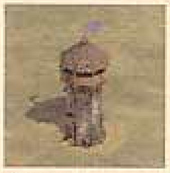
Tor
30 Stein
Sperrt Feinde aus, öffnet sich für Freunde



Außenposten
25 Holz, 25 Stein
Erhöht Sichtweite, ist aber unbewaffnet



Spähturm
125 Stein
Beschießt Feinde, nimmt Einheiten auf



Wachturm
125 Stein
Stärker als der Spähturm, 1.500 Hitpoints



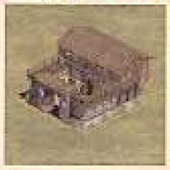
Kastell
125 Stein
Stärker als der Wachturm, 2.220 Hitpoints



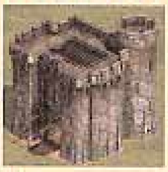
Kanonenturm
125 Stein, 100 Gold
Beschießt Feinde, extrem stark

Gleich drei Besonderheiten bietet AoE 2 bei den Verteidigungsanlagen: Erstens lassen sich die automatischen Tore verriegeln, so daß Ihre belagerten Einheiten nicht versehentlich hindurchlaufen. Zweitens bauen Sie Mauern komfortabel durch Ziehen einer beliebig langen Linie, anstatt (wie bei C&C 3) durch Plazieren einzelner Bauteile. Und drittens können Sie in Türmen (sowie der Burg) mehrere Einheiten verstecken. Die erhöhen die Verteidigungskraft und machen auf Wunsch einen überraschenden Ausfall.

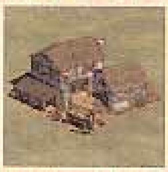
Truppenproduzierende Gebäude



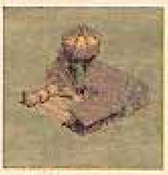
Kaserne
175 Holz
Bildet Infanterie aus, rüstet Truppen auf



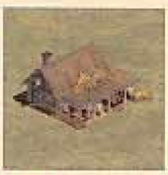
Burg
650 Stein
Bildet Spezialeinh. aus, nimmt Truppen auf



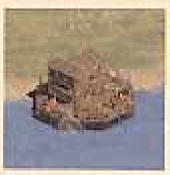
Maschinenwerkstatt
200 Holz
Baut Katapulte, Rammen, Skorpione



Schießplatz
175 Holz
Bildet Schützen aus, rüstet Truppen auf



Stall
175 Holz
Bildet Kavallerie aus, rüstet Truppen auf



Werft
150 Holz
Baut Schiffe, rüstet Marine auf

Die 27 Gebäude in **Age of Empires 2** können – wie etwa die Burg – gewaltige Ausmaße annehmen. Jedes Gebäude verschlingt eine oder mehrere der Ressourcen Holz, Stein und Gold. Die Häuser kommen nicht fertig aus der Maschine, sondern müssen von Arbeitern erst errichtet werden. Theoretisch können Sie Bauwerke überall auf der Karte plazieren, solange Ihre Handwerker die Baustelle erreichen. Sie dürfen nicht nur mehrere Gebäude gleichzeitig errichten, sondern auch die Fertigstellung durch zusätzliche Arbeiter beschleunigen.

Fortschrittliche Häuser stehen erst in späteren Epochen zur Verfügung; die erreichen Sie, indem Sie Ihr Dorfzentrum per Upgrade-Icon aufrüsten, nachdem Sie kräftig Ressourcen gezahlt und mindestens zwei Gebäude aus der aktuellen Epoche errichtet haben. Nach einem Epochenwechsel bieten Ihre Bauten neue Forschungsmöglichkeiten. Weil Ihr Lager sehr anfällig gegen brandschatzende Feindeshorden ist, sind Mauern und Türme zur Verteidigung unerläßlich. Die verschlingen zwar den knappen Rohstoff Stein, halten aber die Gegner von den verwundbaren Gebäuden fern.

Die Gebäude

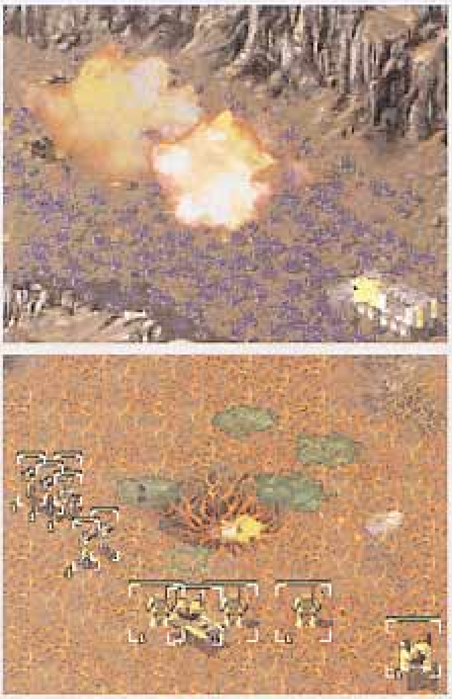
AoE 2: Die Planung der Basis ist deutlich wichtiger als in Command& Conquer 3, ein schlecht geplantes Dorf mit langen Wegen für die Arbeiter bringt Sie schnell ins Hintertreffen. Ohne sinnvolle Verteidigungsanlagen haben Sie gegen starke Gegner keine Chance. Wenn Sie gerne Aufwand ins Lagerdesign und Designen von Festungen stecken, sind Sie bei Age of Empires 2 genau richtig.

GameStar-Duell

7. Wirtschaftssystem

Command&Conquer 3

Bei Command&Conquer 3 finanzieren Sie Einheiten und Bauten wieder durch Tiberium, das Ihre fleißigen Ernter einsammeln und in Raffinerien transportieren, wo die Lieferung in Geld umgewandelt wird. Kraftwerke gewinnen Energie, ohne die fast nichts läuft: Bei Strommangel fallen Abwehrtürme und Nods Feuersturm-Barrieren aus, Radaranlagen liefern keine taktische Karte mehr. Die Truppenproduktion erlahmt, ebenso der Bau neuer Anlagen.



Todesfalle Tiberium: Blaue Felder explodieren bei Beschuß, Ranken bergen Giftwolken-Schlunde.

Blaues Wunder

Die mysteriösen Tiberiumfelder gibt's jetzt in zwei Ausführungen. Die altbekannte grüne ist weit verbreitet, die neue blaue seltener und auch wertvoller. Eine Lieferung blaues Tiberium bringt Ihnen 60 Prozent mehr Credits ein als eine grüne Ernterladung. Doch das blaue Zeugs birgt ein tödliches Gefahrenpotential: Bei Beschuß explodiert es, ein mit blauem Tiberium gefüllter Sammler wird dadurch zur rollenden Bombe. Auch die grünen Standardfelder sind gefährlich, denn sie verletzen Infanteristen, die auf ihnen herumspazieren. Hinzu kommt, daß angeschlagene Mutanten und Nod-Cyborgs auf Tiberiumfeldern Hitpoints zurückgewinnen. Nod nutzt sogar die neuen, orangen Tiberiumabfälle: Spezielle Ernter bringen den Stoff in Abfallanlagen, die daraus chemische Kampfmittel gewinnen. Raketensilos packen die tödliche Fracht in die gefürchteten Langstrecken-Chemieraketen. Die Ressourcen lassen sich besser zu Kampfzwecken nutzen als in Age of Empires 2 – dort müssen Sie schließlich nicht damit rechnen, daß ein Baum einen Ritter anfällt.

Beide Tiberiumversionen regenerieren langsam, sofern sie im Umfeld einer Tiberiumknolle liegen. Leider verhalten sich die Sammler manchmal recht dösig und steuern lieber ein weit entferntes Tiberiumfeld an, anstatt das regenerierte vor den Basis-Toren abzuernten.



Durch einen Luftangriff der GDI (gelb) auf das Kraftwerk unten rechts fällt in dieser Nod-Basis der Strom aus. Prompt schalten sich die Laserzäune ab, die Bodentruppen können eindringen.

Saftlos kraftlos

Während Nod wie früher kleine und große E-Werke errichten darf, kann GDI zwei Turbinen an seine Standard-Kraftwerke koppeln, um die doppelte Energiemenge zu erhalten. Ein Stromausfall hat in einer C&C 3-Basis noch verheerendere Auswirkungen als in den GameStar-Büros kurz vor Redaktionsschluß: Die Stellung ist bei einem Angriff so gut wie wehrlos, weil die Abwehrbatterien schweigen. Vor allem Nod kriegt dann die Energie-Krise, denn ihre praktischen Laserzäune fallen aus, der Feind kann ungehindert in die Basis eindringen. Gewiefte Strategen knacken deshalb erst die feindlichen Kraftwerke, bevor sie eine Großoffensive starten. Im Verteidigungsfall nehmen Sie einzelne Bauwerke notfalls vom Stromnetz, um Energie zu sparen. Denn im Notfall können Sie auf die Radarstation getrost verzichten, nicht aber auf Geschütztürme und schnelle Verteidiger-Produktion.



GDI-Kraftwerke können Sie mit Turbinen ausbauen – das bringt mehr Energie.

Wirtschaftssystem

C&C 3: Das mysteriöse Tiberium ist der »lebendigste« Rohstoff des Genres und läßt sich prima taktisch nutzen. Auch die Energieversorgung entscheidet oft über Sieg und Niederlage; allerdings müssen Sie ständig weitere Kraftwerke bauen. Das nervt – vor allem, wenn Sie Nod spielen. Und die Ernter-KI ist zwar verbessert, aber nicht perfekt.

GameStar-Duell



7. Wirtschaftssystem

Age of Empires 2

Mit seinem umfangreichen Ressourcensystem könnte **Age of Empires 2** fast als Aufbauspiel durchgehen. Vier Rohstoffe müssen Sie in ausreichender Menge herbeischaffen, um wohlgerüstete Armeen und Flotten, florierende Siedlungen und imposante Festungen aufbauen zu können: Nahrung, Holz, Steine und Gold. Jede Ressource gewinnen Sie auf mindestens zwei Arten. Hauptsächlich durch Ihre Arbeiter, die schick animiert Vorkommen ausbeuten, zum anderen durch Märkte, in denen Sie Rohstoffe zu Wucherkursen tauschen dürfen. Karawanen und Handelsschiffe besorgen Gold bei Verbündeten – aber nur im Tausch gegen die anderen drei Ressourcen.

Bauern in Mauern

Steine und Gold bauen Ihre Arbeiter aus oberirdischem Felsgestein ab, Holz hacken sie natürlich in Wäldern. Nahrung gewinnen sie durch Jagd, Beerensammeln oder Ackerbau, und Fischerboote plündern Fischgründe. Neuerdings können Sie Schafe »erbeuten« und Richtung Dorfzentrum scheuchen, um sie dort zu schlachten, oder Fischreusen an Flußufern aufstellen. Allerdings werden Sie diese Möglichkeiten genauso selten nutzen wie Wildschweinjagd und Beerenpflücken, denn der Ackerbau ist nach wie vor am effektivsten. Zumal Sie die Felder an beliebiger Stelle selbst anlegen dürfen – vorzugsweise innerhalb Ihrer Festung.

Kein Vorkommen regeneriert sich; auch Wälder oder Wildtiere wachsen nicht nach. Lediglich Äcker können Sie immer wieder anlegen, sofern Sie genug Holz haben.

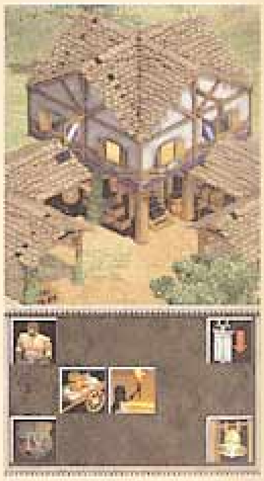
Goldrausch

Verglichen mit **Command& Conquer3** ist der Kampf um die (sich erschöpfenden) Rohstoffe härter. Wenn Sie Goldvorkommen nicht mit einer Mauer abriegeln, schnappen Ihnen die feindlichen Computer-Arbeiter das Edelmetall glatt vor der Nase weg – sogar in Ihrer eigenen Siedlung. Stein- und Goldhaufen sollten Sie deshalb rechtzeitig sichern, da Sie sonst langfristig mit leeren Händen dastehen.

Durch Forschung erhöhen Sie wieder die Effektivität Ihrer Arbeiter. Wenn Sie beispielsweise die Schubkarre entwickeln, werden Ihre Malocher schneller und transportieren größere Mengen – die Schubkarren sind in der Spielgrafik allerdings nicht zu sehen. Im Gegensatz zum ersten **AoE** erhöht Forschung die Rohstoff-Ausbeute nicht mehr: Seinerzeit gewannen Arbeiter durch neue Technologien aus einem Baum mehr Holz, jetzt werden sie nur flotter, wodurch sich aber auch die Vorkommen schneller erschöpfen.



Arbeiter hacken Holz, liefern Nahrung, bauen Gold ab und klopfen Steine.



Fast alle Gebäude (hier das Stadtzentrum) stellen Forschungs-Icons bereit.



Neben Schiffen können nun auch Karawanen Gold bei Alliierten erhandeln, wenn Sie einen Markt haben.

Wirtschaftssystem

AoE 2: Neben Feldherrentalent ist geschicktes Wirtschaften und Forschen gefragt. Wer seine Arbeiter vernachlässigt, Vorkommen nicht rechtzeitig sichert und technologisch hinterherhinkt, steht schnell auf der Verliererseite. Die Arbeiter schuften wieder toll animiert, allerdings sind einige Arten der Nahrungsbeschaffung eher als Gimmick zu betrachten.

+

GameStar-Duell

8. Bedienung

Command&Conquer 3



Die Bauleiste ist stets eingeblendet – Sie können so auch Truppen produzieren, wenn Sie Ihre Basis nicht im Blickfeld haben.

Wie üblich ziehen Sie ein Rechteck um Truppen, die Sie anwählen möchten. Dabei können Sie aber nicht scrollen. Die rechts stets eingeblendete Bauleiste der Vorgänger ist geblieben. Selbst im dicksten Gefecht geben Sie nebenbei frische Truppen oder Gebäude in Auftrag. Während Sie Infanteristen, Vehikel und Flieger früher nur einzeln produzieren konnten, dürfen Sie neuerdings pro Truppengattung mehrere Einheiten gleichzeitig ordern. Allerdings maximal fünf: In einer Nod-Kaserne ist also beispielsweise eine Produktionsschlange aus zwei Bazooka-Infanteristen, zwei Ingenieuren und einem Cyborg erlaubt. Was dieses Fünferlimit soll, konnte uns Westwood nicht schlüssig begründen: Eine Massenproduktion wird dadurch nicht verhindert, sondern lediglich umständlicher.

Im Gegensatz zu AoE 2 müssen Truppen und Gebäude nicht im voraus bezahlt werden. Das ist vor allem bei großen Bauvorhaben wie GDIs Mammut oder Nods Stealth-Generator eine feine Sache – so kann der Bau schon beginnen, während die Ernter noch das fehlende Tiberium-Kapital heranschaffen. Truppen-produzierenden Gebäuden können Sie Sammelpunkte zuweisen, zu denen frisch rekrutierte Einheiten dann schnurstracks marschieren. Mehrere Kasernen oder Waffenfabriken beschleunigen die Produktion nicht mehr, Sie dürfen aber nach wie vor Primärgebäude bestimmen, in denen die neuen Truppen gebaut werden.



Rückschritt: Orcas müssen Sie neuerdings einzeln aufmunitionieren.

Nervige Luftschlangen

Das Aufmunitionieren der beiden Luftwaffen ist jetzt viel umständlicher. Früher luden Orcas im Wechsel nach, wenn zu wenige Landepads bereitstanden; jetzt müssen Sie zeitraubend jeden Flieger einzeln landen und Munition aufnehmen lassen. Laut Westwood habe die praktische Funktion viele Spieler »verwirrt«.

Genauso umständlich und wenig intuitiv ist das Wegpunktesystem in C&C 3. So müssen Sie auf der Karte erst einen Patrouillenkurs festlegen und ihm dann die Wachtruppen zuweisen. Dadurch sind zu viele Klicks nötig, so daß viele Strategen die Routenfunktion nur ungern nutzen werden – wenn überhaupt.

Fliesenleger

Beim Bauen von Mauern wird Ihre Geduld arg strapaziert. Sie müssen jedes Teilstück einzeln produzieren und verlegen. Auch die Strompfosten der Nod treiben einen in den Wahnsinn: Sie können zwar in größeren Abständen, aber nur exakt in einer Linie aufgestellt werden. Sonst werden die Pfosten nicht verbunden. Nervig: Mauerbau klappt nicht über Höhenstufen hinweg. Daher ist es oft unmöglich, eine Basis ganz abzuschotten.

Bedienung

C&C 3: Die praktische Bauleiste sorgt für schnelles Produzieren von Gebäuden und Truppen, umständliches Scrollen ist nicht nötig. Erst bei komplexeren Aufgaben (Flieger bestücken, Bau von Festungen) zeigen sich die Tücken der Steuerung. Auch das Fünferlimit bei der Einheitenproduktion nervt. Das Wegpunkte-System ist weniger nützlich als gedacht.

GameStar-Duell –



8. Bedienung

Age of Empires 2

Bei Ensembles Mittelalter-Epos nimmt das untere Bedienfeld wieder dermaßen viel Platz ein, daß die Schlachten fast im Breitwandformat zu sehen sind. Doch daran gewöhnt man sich schnell, lediglich bei der niedrigsten Auflösung (800 mal 600) ist der Spielfeld-Ausschnitt arg klein. Dafür bietet die große Bedienfläche handfeste Vorteile: Wenn Sie beispielsweise eine Armee auswählen (die bis zu 40 Einheiten umfassen kann), werden sämtliche Truppen unten durch Icons repräsentiert – inklusive Gesundheitsbalken. Dadurch wissen Sie auch dann, wie's Ihren Jungs geht, wenn Sie gerade an eine andere Kartenstelle gescrollt haben. Praktischerweise können Sie wie bei **StarCraft** gleiche Einheiten mit »Shift« und Linksklick aus einer Armee picken, um etwa sämtliche Priester abzuziehen.

Für Wegpunkte und Patrouillen ist **AoE 2** beim klassischen, intuitiven System geblieben: Erst die Truppen auswählen, dann mit »Shift« und Klick nacheinander die einzelnen Stationen markieren.

Frontenwechsel

Wenn Sie frische Einheiten rekrutieren wollen, müssen Sie das entsprechende Gebäude extra anwählen – mitten in einer Schlacht eine haarige Angelegenheit. Da Infanteristen, Reiter, Schützen, Belagerungsmaschinen und Priester in unterschiedlichen Bauten produziert werden, ist umständliches Scrollen angesagt. Deshalb sollten Sie Kaserne, Katapultwerkstatt und Co. dicht beieinander errichten. Im Gegensatz zu **C&C 3** können Sie dafür bis zu 15 Einheiten (pro Kaserne!) gleichzeitig in Auftrag geben; Sie sind nur durch die Rohstoffe eingeschränkt, da Sie frische Truppen schon bei der Bestellung bezahlen müssen.

Das Bauen ist etwas umständlicher als beim Westwood-Konkurrenten, weil Sie erst einen Arbeiter anwählen müssen, der das Gebäude hochziehen soll. Doch dafür dürfen Sie beliebig viele Bauten gleichzeitig beginnen. Praktisch ist die erweiterte Sammelfunktion der Gebäude: Sie können den künftigen Arbeitern etwa Wälder zuweisen, in denen sie Holz hacken sollen; ein frisch rekrutierter Malocher wandert dann sofort in den Forst. Das klappt auch bei Schützen, die einen Wachturm besetzen, oder Baustellen, an denen mehrere Arbeiter werkeln sollen.

Bei unserem Vorabtest wollten wir schon nach wenigen Minuten den genialen »Arbeitslosen-Button« nicht mehr missen: Ein Klick darauf, und der nächste untätige Arbeiter wird angewählt. So können Sie in Sekundenschnelle checken, wer gerade faul herumlungert. Denn wenn ein Dorfbewohner seinen Job erledigt hat, sucht er sich keinen neuen.

Alarmstufe Rot

Bei feindlichen Angriffen rettet der Glocken-Button Menschenleben. Wenn Sie den drücken, flüchten die Bürger Richtung Dorfzentrum und schießen auf die Angreifer; sobald die Gefahr vorüber ist, nehmen sie mit einem weiteren Glockenklick ihre alte Arbeit wieder auf.

Der – im Vergleich zu C&C 3 viel wichtigere – Festungsbau geht flott von der Hand. Mit der praktischen Zieh-Funktion verlegen Sie Mauern von Eckpunkt zu Eckpunkt. Das geht auch über Höhenstufen hinweg. Außerdem sehen Sie, wie die fertige Mauer verlaufen wird.



Auch lange Mauern lassen sich mit der praktischen Zieh-Funktion bequem und zügig errichten.



Wenn Sie frische Truppen ausheben wollen, müssen Sie ins Dorf zurückscrollen, um die Kasernen anzuwählen.



Die Flagge markiert das Zielgebäude der Kaserne: Unsere neuen Armbrustschützen marschieren sofort in den Wachturm.

Bedienung

AoE 2: Weil das historische Epos Forschung bietet und das umfangreichere Wirtschaftssystem hat, sind zwangsweise mehr Icons und Befehle nötig. Diese Interfacefülle wird elegant gemeistert. Die Grundfunktionen Rekrutierung und Siedlungsbau sind umständlicher, dafür aber insgesamt mächtiger. Profis haben auf Wunsch mehr Icons als Einsteiger.

GameStar-Duell

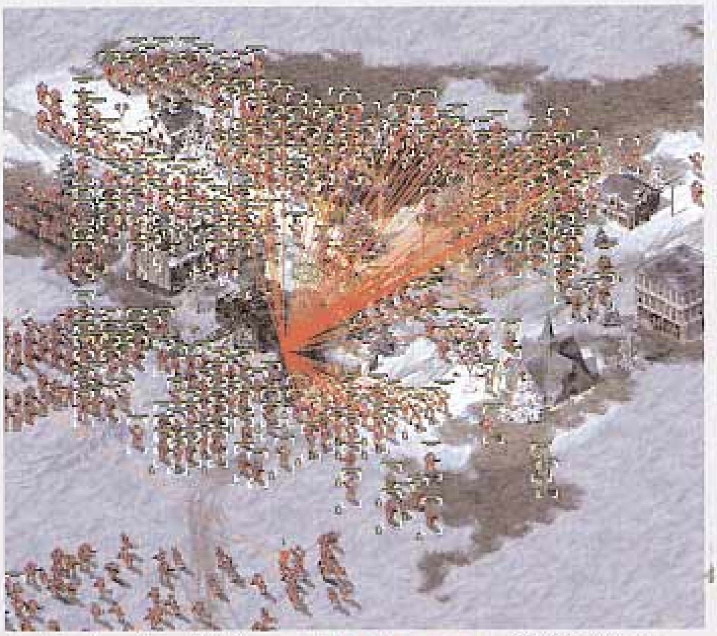
9. Technik, Fazit

Command&Conquer 3

Optisch setzt C&C 3 auf den alten Pixellook, hinter dem sich aber eine neue Engine verbirgt: Dank Voxelspace-Technologie sind zum einen die Vehikel und Flugzeuge in alle Richtungen neigbar – nur die Infanteristen wirken so pummelig wie eh und je. Zum andern sind die Schlachtfelder sehr dynamisch, da sich die meisten Kacheln, aus denen jede Karte besteht, heben und senken lassen – das macht zum Beispiel Krater nach einem Raketeneinschlag möglich.

Geringer Prozessor-Hunger

In Sachen Hardware-Anforderungen zeigt sich C&C 3 recht moderat, auch auf kleineren Rechnern sollte es in der Auflösung von 640 mal 480 Pixeln laufen. Übersichtlicher, aber nicht zwingend erforderlich ist die Auflösung von 800 mal 600 – pikanterweise ist das die höchste Auflösung von C&C 3, aber die niedrigste von AoE 2. Deshalb verwundert es nicht, daß die Grafik von C&C 3 wesentlich weniger detailliert wirkt als beim Konkurrenten. Dafür spratzt und zischt es auf dem Schlachtfeld, daß es nur so eine Freude ist. Bei zwei Netzwerk-Testspielen kam es zu regelmäßigen, kurzen Rucklern, die aber das Spielgefühl nicht beeinträchtigten. Nur bei extrem vielen Einheiten auf dem Bildschirm wird C&C 3 langsam – dann dauert sowohl das Scrollen als auch die Befehlsannahme deutlich länger.



Nur bei extrem vielen Einheiten gerät die Performance von C&C 3 ins Wanken.



Das Zufallskarten-Menü ist komfortabel und bietet eine Vorschau-Funktion.

Großer Speicherbedarf

Zwar verbraucht die Installation von C&C 3 nur etwa 130 MByte, doch häufige Abstürze beim Testspielen machten uns stutzig. Eine Nachfrage bei Westwood-Präsident Sperry ergab, daß für das reibungslose Funktionieren des Spiels zusätzlich 550 MByte auf der Festplatte frei sein sollten – angeblich benötigt die Voxel-Engine diesen immensen Platz. Westwood weist außerdem darauf hin, daß bei manchen Grafikkarten 32 MByte RAM zuwenig sein könnten. Zudem kann es zu Performance-Problemen beim CD-Zugriff durch das Abspielen der Musik kommen – in diesem Fall sollten Sie die Musikdateien zusätzlich auf Ihren Rechner kopieren.

Auf den komfortabel auswürfelbaren Zufallskarten können acht Teilnehmer spielen, wahlweise agieren Sie auch allein gegen bis zu sechs Computergegner. Mit einer C&C 3-Packung können zwei Spieler im Multiplayer-Modus per Netzwerk agieren, das ist mittlerweile guter Standard.

Jörg Langer



Brachiale Gefechte, bebendes Gelände

Was ist C&C 3 nicht? Ein völlig neues Spiel. Es ist auch keinesfalls so richtungsweisend wie seinerzeit der erste Teil. Und es setzt auch keine technischen Maßstäbe nach oben – im Gegenteil.

Was aber ist C&C 3? Ganz klar das bislang beste Echtzeit-Strategiespiel, das Sie kaufen können. Bis auf wenige unverständliche Rückschritte (Stichwort Helikopter-Nachladen) hat Westwood konsequent an den Tugenden gefeilt, die C&C zur beliebtesten PC-Spieleserie überhaupt gemacht haben: Ausgefeilte Einheiten, spannende Missionen, cooles Drumherum. Mit einer endgültigen Bewertung der Einheitenbalance und Gegner-KI möchte ich noch warten, bis ich das Spiel lange genug im Multiplayer-Modus spielen konnte. Dennoch steht für mich fest: Alle alten Fans werden vom Tiberium Krieg begeistert sein.

An der Spitze – doch für wie lange?

Ich kann aber Martins Begeisterung für AoE 2 verstehen, das etwas andere Akzente setzt und genauso motivierend wirkt. Welches Spiel sich tatsächlich am Jahresende auf dem Spitzenplatz des Echtzeit-Genres behauptet, wird sich erst nach der Veröffentlichung des Konkurrenzprodukts zeigen. Bis dahin gibt es für mich nur ein Echtzeit-Spiel: Command&Conquer 3.

Command&Conquer 3

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Westwood
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 680 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/300 128 MByte RAM, 24fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Noch nicht abschließend bewertbar

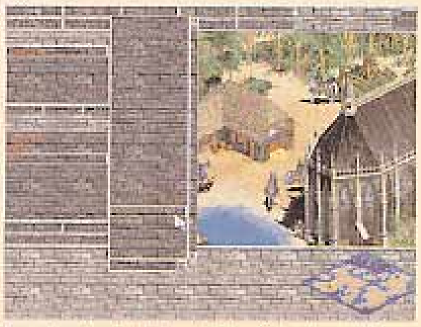
Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht bewertbar. Die Note erfahren Sie per Internet- oder Telefon-Update, siehe Seite 87.

Echtzeit-Spiel mit coolem Ambiente und ausgefeilten Einheiten.

9. Technik, Fazit

Age of Empires 2

Mit drei Auflösungen durchs Mittelalter: In Age of Empires 2 können Sie jederzeit zwischen 800 mal 600, 1024 mal 768 sowie 1280 mal 1024 Pixeln umschalten. Doch in der höchsten Auflösung ging unser Vorabtestmuster auf einem Pentium II/300 bei Schlachten merklich in die Knie, wir mußten auf die mittlere umschalten. Bis zum geplanten Release Ende September kann sich die Performance allerdings noch verbessern. AoE 2 belegt momentan rund 180 MByte auf der Festplatte.



Der eingebaute Karten-Editor ist sehr mächtig, aber trotzdem leicht zu bedienen.

Massenschlacht oder Scharmützel?

Wie im Vorgänger gibt's wieder ein Bevölkerungslimit: In den vier Kampagnen sind diesmal maximal 75 Untertanen erlaubt, in Einzel- oder Multiplayerpartien bis 200. Wir versuchen zur Zeit, Ensemble zur Erhöhung des Kampagnenlimits zu überreden. Auch wenn Sie die Feldzüge gemeistert haben, ist der Spielspaß noch lange nicht zu Ende. Dafür sorgen einmal Zufallskarten in sechs Größen und 15 Typen (etwa »Kontinental«), die Sie in mehreren Modi spielen können. Bei »Deathmatch« starten Sie mit Unmengen von Ressourcen, »Königsmord« bläst zur Jagd auf den gegnerischen Heerführer. Vorher dürfen Sie mit Computerspielern Teams bilden. Nettes Bonbon: Mit »Record Game« können Sie eine komplette Partie filmen und später abspielen. Außerdem gibt's wieder einen sehr mächtigen Editor, mit dem Sie einzelne Szenarios oder ganze Kampagnen basteln.





Die gleiche Spielszene in der niedrigsten (oben, 800x600) und der höchsten Auflösung (unten, 1280x1024), die viel mehr Übersicht bringt.

Multiplayer-Freuden

Bis zu acht menschliche Strategen passen in eine Multiplayer-Partie, wahlweise ersetzt der Computer fehlende Herrscher. Dabei werden TCP/IP- sowie LAN-Verbindungen unterstützt, für Zweiermatches Modem oder serielles Kabel. Für Internet-Schlachten wird jeder Spieler eine CD benötigen. Ob das auch für Netzwerke gilt, ist noch offen – wir hoffen hier auf größere Kundenfreundlichkeit. Damit die Partien nicht ewig dauern, läßt sich ein Zeitlimit festlegen. MD CS LA

Martin Deppe



Wahrhaft königlich

Liebe C&C-Fans, verzeiht mir meinen »Frevel«, aber mein knapper Favorit heißt Age of Empires 2. Schöner und aufregender als in diesem Epos kann ich in keinem anderen historischen Strategiespiel kämpfen. Und diese lebendige Zeitreise gefällt mir nun mal einen Tick besser als die futuristischen Gefechte von C&C 3. Letztere kommen in meinen Privat-Charts aber gleich an zweiter Stelle.

Brillante Belagerungen

Klar, AoE 2 ist nicht perfekt: Die Schlachtfelder sind vergleichsweise statisch, die öden Briefings belohnen mich nicht für bestandene Missionen. Doch aufregende Belagerungen, toll animierte Truppenformationen und das Wettrennen um Ressourcen und Technologien trösten dicke darüber hinweg. Meine einzige Sorge ist, daß aus Feintuning-Gründen bei Ensemble oder Marketing-Überlegungen bei Microsoft die fertige Version vielleicht erst im Oktober kommt. Lassen Sie uns das Beste hoffen...

Age of Empires 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: steht noch nicht fest
Hersteller: Ensemble Studios
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 185 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 2fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium III/450 128 MByte RAM, 32fach CD

Kategorie	Bewertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Noch nicht abschließend bewertbar

Keine Wertung, da dem Vorabtest eine Betaversion zugrunde liegt.

Hervorragend animiertes Aufbau- und Schlachten-Epos.

Interview mit Brett Sperry

Der C&C-Vater packt aus

Wußten Sie, daß Command & Conquer ursprünglich ein Fantasy-Spiel werden sollte? Westwood-Gründer Brett Sperry plaudert über die Vergangenheit und Zukunft der Echtzeit-Serie.



Westwood startete vor 14 Jahren wie so viele Software-Häuser: als Garagenfirma. 1985 gründete Brett Sperry (35) zusammen mit Louis Castle den Minibetrieb, der sich einige Jahre lang mit Umsetzungen auf andere Computersysteme über Wasser hielt. Nach Eigenkreationen wie **Lands of Lore** und **Command&Conquer** gehört Westwood heute zur Weltspitze der Spieleentwickler. Jörg Langer befragte den Westwood-Präsidenten über die erfolgreichste Echtzeit-Strategie-Reihe.



Westwood schuf 1992 das erste echte Echtzeit-Strategiespiel: Dune 2

GameStar Brett, wieso sind die Command&Conquer-Spiele so erfolgreich?

Sperry Viele Leute wissen das nicht, aber die Wurzeln von Command &Conquer liegen eigentlich bei Dune 2, das wir 1992 veröffentlicht haben. Mit diesem Projekt haben wie eine ganz neue Dynamik in das Strategiegenre gebracht: Die Idee der Echtzeit und die Art, sie zu bedienen; den Seitenbalken, bei dem du einfach auf alles klicken kannst. Nur ein kleiner Teil des Interfaces war versteckt, es war alles ganz offen und immer verfügbar. Wir waren damit sehr zufrieden und hatten auch sofort Erfolg mit Dune 2.

> „C&C 1 übertraf alle unsere Erwartungen."

GameStar Auch wenn es sich nicht annähernd so gut verkauft hat wie C&C 1.

Sperry Das stimmt. Command&Conquer übertraf alle unsere Erwartungen, die verkauften Stückzahlen gingen in die Millionen. Trotzdem waren wir mit Dune 2 sehr erfolgreich. Damals wurde noch eine Menge raubkopiert; wir haben Dune 2 dennoch eine halbe Million Mal verkauft.

GameStar Ursprünglich sollte Command&Conquer ja ein Fantasy-Spiel werden...

Sperry Ja, in den ersten Tagen nach Dune 2 wollte ich eine Fantasy-Story entwerfen, mit Zauberern und Kriegern. Aber zu dieser Zeit habe ich den Golfkrieg verfolgt, und war fasziniert von moderner Kriegsführung. Wir haben dann das Fantasy-Projekt gestoppt und die Arbeit an dem aufgenommen, was schließlich C&C 1 geworden ist. Mit Nod, GDI und dem epischen

Kampf zwischen diesen beiden Parteien.

GameStar Und das Fantasy-Thema hast Du komplett zu den Akten gelegt?

Sperry Nein! Aber wir waren so erfolgreich, daß ich erst einmal die ganze C&C-Geschichte zu Ende erzählen wollte. Für Command &Conquer habe ich all meine Energie in die Gestaltung der Welt gesteckt. Und ich kann mich ja nicht zerreißen.

> **„Du mußt nicht erst erklären, wofür ein Panzer gut ist."**

GameStar Ist ein reales Setting einfacher umzusetzen als Fantasy?

Sperry Ich glaube schon. Einer der Vorteile eines modernen Hintergrunds ist, daß du auf der Basis bekannter Vorstellungen arbeitest. Du mußt zum Beispiel nicht erst erklären, was ein Kraftwerk macht, oder ein Panzer. Bei Fantasy ist das weniger klar: Oh, Zaubersprüche – wofür sind die eigentlich gut? Ich finde, eine der Herausforderungen für jeden Designer in der Branche ist es, den Inhalt seines Spiels so zugänglich und unterhaltsam wie möglich zu machen. Ich bin mir sicher, daß das auch im Fantasy-Genre geht. Und wer weiß, vielleicht zeigen wir euch eines Tages unsere Version davon.

GameStar Aber die Command&Conquer-Serie spielt zunehmend in der Zukunft. Im dritten Teil kann man längst nicht mehr vom Aussehen jeder Einheit auf deren Zweck schließen.

Sperry Stimmt, einige der Einheiten sind definitiv etwas exotischer. Trotzdem sind die meisten Truppen noch sehr konventionell. Denn es gibt keinen Grund, an etwas herumzudoktern, was nicht kaputt ist. So wirst du im neuen Command&Conquer zum Beispiel auch wieder Infanterie sehen; allein deshalb, weil sie sich für einige Dinge besonders gut eignet – wie der Ingenieur oder der Typ mit dem Raketenwerfer. Grundlegende Dinge wie Artillerie oder Flugzeuge wird es auch in C&C 4 noch geben.

GameStar Verglichen mit den 120 Einheiten von Total Annihilation klingen eure 20 pro Seite ziemlich wenig.

Sperry Oh, die haben mindestens 120, da kommen ja noch die ganzen Truppentypen aus dem Internet dazu. Die Jungs von Total Annihilation verfolgen einen anderen Ansatz als wir, und der ist auch okay. Für Command& Conquer wäre dieses System allerdings nicht sehr passend. Weil ich denke, daß es bei C&C darum geht, verschiedene Strategien auszuprobieren und viel Zeit damit zu verbringen. Eines der besonderen Dinge ist, daß jede Einheit ganz eigene Vorteile und auch Schwächen hat. Und ich glaube, wenn du jede Menge Einheiten ins Spiel schmeißt, verschwindet diese Balance, und die Wiederspielbarkeit leidet.

> **„Zu viele Einheiten zerstören die Spielbalance."**

GameStar Aber warum sollte ein Spieler auf der Seite der Nod noch Infanterie bauen, wenn er Cyborgs haben kann?

Sperry Wegen der Kosten! Das ist ein Teil der Magie von Command&Conquer: Willst du die günstige Infanterie ausbilden, oder die fortschrittlichen Cyborgs, die stärker und haltbarer sind? Nun, die Cyborgs brauchen doppelt so lange zur Fertigstellung, und sie kosten natürlich auch mehr. Es kommt also auf deine momentane Strategie an.

GameStar Was sind Deine Lieblingseinheiten für die beiden Parteien?

Sperry Ich liebe den Mammut Mark 2 der GDI, von dem man immer nur einen haben kann. Seine Railgun zerstört praktisch alles mit einem oder zwei Schüssen. Beim Austesten der Spielbalance haben wir natürlich auch mal probiert, mehrere davon auf dem Spielfeld zu erlauben, aber das war einfach zuviel Feuerkraft. Auf der Seite der Nod habe ich eine ganze Menge Vorlieben. Ich mag den Stealth Generator. Die Idee, deine ganze Basis verstecken zu können, finde ich sehr spannend. Sehr viel Spaß macht auch der Cyborg Commander. Besonders, als ich ihn das erste Mal im Spiel gesehen habe, und er in zwei Hälften geschnitten wurde; weil er eine Maschine ist, schießt er trotzdem weiter.

GameStar Ist Nod mit seinen Stealthtruppen und un-



Ausgewogene Einheiten und dynamisches Spielfeld sind die Stärken von C&C 3.

C&C – Renegade

Das nächste Projekt im Command&Conquer-Universum wird keine Echtzeit-Strategie, sondern ein waschechtes Actionspiel sein. In Renegade schlüpfen Sie in die Haut eines C&C-Infanteristen, der aus der 3D-Perspektive Bodenmissionen erfüllt. Die Infiltration einer Basis soll ebenso mit dazugehören wie Sabotageaktionen. Natürlich werden auch Taktik und Strategie eine Rolle spielen, vorsichtiges Schleichen wird manches Mal erfolgreicher sein als Sturmangriffe. In einigen Missionen steht Ihnen ein Trupp Soldaten zur Seite, den sie ähnlich wie in Hidden & Dangerous kommandieren dürfen. Brett Sperry verspricht, daß die KI der Computerkollegen deutlich besser ausfallen wird als in anderen Spielen: »Wir haben eine Menge Durchbrüche geschafft – nicht zuletzt auch dank C&C 3. Das hat uns nämlich zu einem ganz neuen Ansatz beim KI-Problem und bei den Wegfindungsroutinen geholfen.« Der Einsatz der Bodentruppen soll im Winter dieses Jahres losgehen.

C&C 4

Command&Conquer 4: Tiberian Dawn ist das Ende der ersten C&C-Trilogie. Die Geschichte und die Technik sind noch streng geheim, trotzdem verriet Brett Sperry erste Informationen. So wird C&C 4 nicht noch weiter in der Zukunft spielen, sondern direkt an Tiberian Sun anknüpfen. Der Kampf zwischen den beiden Parteien läuft auf eine finale Entscheidung hinaus: Die Bruderschaft von Nod will den Widerstand der GDI endgültig vernichten, koste es, was es wolle. Während die Bruderschaft mit Guerillataktiken angreift, setzt die GDI verstärkt auf Verteidigung und Sicherheit ihrer Truppen. Der Einfluß von Tiberium wird sich vor allem auf der Seite von Nod deutlicher bemerkbar machen. Brett Sperry deutete weitere Mutanten-Einheiten an: »Nod wird sich so entwickeln, wie es ihrer Philosophie entspricht.« Fest steht zumindest, daß Westwood nicht vorschnell auf jeden Technologie-Zug für den PC aufspringen wird. So scheint eine DVD-Version unwahrscheinlich; die zwei CDs für je eine Partei haben sich gut bewährt. Ob Westwood an der Voxelengine festhält, steht noch nicht fest. Sperry: »Das kommt vor allem darauf an, welche Spiele-Hardware in zwei Jahren verbreitet ist.«



In C&C 3 halten **exotischere Einheiten** Einzug, hier der Banshee.

terirdischen Einheiten nicht im Vorteil? Wie halte ich zum Beispiel einen Maulwurf-Transporter mit Ingenieuren davon ab, meine Baunlage zu zerstören?

Sperry Es gibt ein paar Strategien, die dagegen funktionieren. Wir haben ja jetzt Betonplatten eingeführt. Den meisten Leuten würde ich also empfehlen, die ganze Gegend um die Basis zuzupflastern. Eine gute Idee ist es auch, Mauern um die Bauanlage und alles andere zu errichten, in das niemand hinein und hinaus muß. Natürlich empfiehlt es sich auch, ein paar Einheiten zur Verteidigung in der Basis zu lassen – das vergessen die Leute gerne! Und außerdem ist da der Mobile Sensor Ray. Stell' ein oder zwei davon aufs Spielfeld, und du kannst die Maulwürfe schon von weitem kommen sehen. Es gibt eine Menge Gegenmaßnahmen für jede Strategie.

GameStar Welches Feature gefällt dir in C&C 3 am besten?

Sperry Ich bin sehr zufrieden damit, wie detailliert und beeinflußbar das gesamte Schlachtfeld ist. Ich mag auch die dezenten Lichteffekte auf den Karten; in einigen Missionen wird es langsam dunkler oder heller, während man spielt. Das ganze Voxelsystem für die Einheiten einzubauen, war eine recht teure Angelegenheit, was den Speicherverbrauch betrifft – Voxel fressen eine Menge RAM. Die Grafik ist übrigens eins der Dinge, das den Spielern nicht auf Anhieb gefällt; aber sie wissen es zu schätzen, wenn sie dann wieder andere Spiele sehen. Vor allem wegen des stufenlosen Drehens und Kippens der Einheiten, wie sie auf Schockwellen reagieren, wie abgeschossene Flugzeuge in Spiralen zu Boden stürzen.

GameStar Viele Spieler werden das Voxelsystem im Vergleich zu modernen 3D-Engines trotzdem veraltet finden.

Sperry Es gab ja inzwischen ein paar Experimente mit der Polygontechnik und 3D-Karten, die du dir dafür natürlich kaufen mußt. Letztes Jahr kamen einige solche Spiele heraus. Ich habe die selbst gespielt, und mir ist aufgefallen, daß man eigentlich nicht richtig strategisch vorgehen kann. Weil du viel zuviel Zeit damit verbringst, die Kamera zu bewegen und zu drehen und zu zoomen, und es doch nie perfekt ist. Ich finde, das lenkt vom eigentlichen Spiel ab. Und es gibt mir ein wenig das Gefühl, die Kontrolle verloren zu haben. Ich glaube, den Spielern gefallen neue Technologien und Extras, aber am Ende wollen sie ein gut spielbares Programm haben. Besonders, wenn sie gegen einen Freund antreten; dann wollen sie nicht verlieren, nur weil sie einen falschen Kamerawinkel hatten.

> **„Age of Empires 2 ist keine Konkurrenz."**

GameStar Macht euch Age of Empires 2 Konkurrenz?

Sperry Ich glaube nicht. Wir bringen nur alle paar Jahre ein Echtzeit-Strategiespiel heraus, und die Age of Empires-Leute genauso. Die Spiele selbst sind total unterschiedlich. Ich bin ein Fan von AoE und habe es selbst lange gespielt; aber es ist kein Command&Conquer. Es ist anders, es hat einzigartige Mechanismen. Ich kann mir nicht vorstellen, wie Age of Empires C&C schaden könnte.

GameStar Warum hat die Fertigstellung von C&C 3 so lange gedauert?

Sperry Wenn eure Leser das Spiel spielen, werden sie das verstehen. Anfangs werden sie vielleicht gar nicht alles entdecken; aber mit der Zeit erschließen sich all die kleinen Details, über die wir gesprochen haben: Das 3D-Schlachtfeld, die Atmosphäre, die neuen Einheiten, die neuen Taktiken, die Dynamik, der Skirmish-Mode, die Story, die so viel besser ist als vorher.

GameStar Habt ihr im letzten halben Jahr noch grundlegende Dinge geändert?

Sperry Wir sind nur sehr wenig von unseren ersten Designideen abgewichen. Im letzten Jahr haben wir vielleicht ein oder zwei neue Sachen eingebaut. Aber der Großteil der Elemente war schon vor Jahren beschlossen und mußte nur programmiert und perfektioniert werden. Nur einige Dinge, wie der Kartengenerator, waren ursprünglich nicht geplant. Vor sechs bis acht Monaten haben wir dann endgültig aufgehört, neue Features einzubauen.

Das Team

Unser Leserin Roswitha Kriemann (29) aus Berlin möchte vom GameStar-Team folgendes wissen:

»Wo würdet Ihr gerne leben?«

Echte Spieleredakteure können in fast jeder Umgebung existieren. Sie muß nur wohltemperiert und von warmem, freundlichem Monitorlicht beschienen sein.



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»In der realen Welt bin ich mit Deutschland als Lebensmittelpunkt ganz zufrieden. Allerdings würde ich gerne mal das eine oder andere Jahr in einer fiktiven Welt verbringen: Im guten, alten Mittelerde beispielsweise. Oder im niedlichen Märchenland Kyrandia. Oder als reicher Müßiggänger in der komfortablen Zukunftswelt des Romans Hyperion.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Den Sommer würde ich gerne in meiner Villa an der Riviera verbringen, im Winter wäre ein Chalet in Aspen genau nach meiner Kragenweite. Da ich auf beides noch kräftig hinspare, wäre ich vorübergehend auch mit einem Anwesen in Grünwald zufrieden. Preisgünstige Angebote im Rahmen eines durchschnittlichen Redakteursgehalts erwünscht.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Während Martin mit 100.000 Rucksack-Touristen in Connemara abhängt, sitze ich auf der Halbinsel Beara. Dort ergötze ich mich an schroffer Küste, leutendgrünen Waldlichtungen, begrünten Hügeln – und kaum Leuten. Daß die Farbe Grün so oft vorkommt, liegt leider am Dauerregen – mehr als zwei Monate im Jahr würd' ich's nicht in Irland aushalten.«





CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Geld spielt keine Rolle? Dann würde ich gern auf einem umgebauten Flugzeugträger residieren. Da soll ja eine ganze Kleinstadt reinpassen, samt Kino, Kneipen, Satellitenanlagen usw. Die würde ich dann jeweils dem Land angliedern, auf das ich grade Bock hätte. Außerhalb der Dreimeilenzone ankern, versteht sich. Sonst klopft noch's Finanzamt an.«



WR

Walter Reindl

3D-Action-Spiele, Hardware

»Ich hätte da gerade mal zwei grundsätzliche Vorgaben: Nah am Wasser und warmes Klima während des ganzen Jahres. Am besten würde daher wohl eine griechische Insel meine Wünsche treffen. Aber vorher müßte natürlich der Internet-Anschluß stehen, denn auf meine abendliche Partie Half-Life möchte ich nur sehr ungern verzichten.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Das meiste, was man als Mensch so braucht, gibt's wohl gleich um die Ecke im wunderschönen Italien: Malerische Landschaften, gutes Wetter, schmackhaftes Essen, süffigen Wein, hübsche Frauen und schnelle Autos. Außerdem prägt mich meine angeborene Gemütlichkeit. Auch von daher wäre ich auf dem Stiefel ganz gut aufgehoben.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»In Connemara, an der irischen Westküste, gibt's haufenweise alte Burgen. So ein Gemäuer würde ich komplett renovieren und im Ex-Verlies eine Computerzentrale im James-Bond-Stil einrichten. Und einen Tunnel zum nächsten Pub buddeln – damit ich beim irischen Dauerregen nicht pitschepatschenaß werde, wenn ich mein Guiness hole.«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Das paradiesische kleine Mittelamerikaland Costa Rica soll ein sehr schöner Fleck sein. Mal abgesehen von den Schlangen, Vulkanen, Hurrikanes und Dauerregen. Aber die lockere Lebensart der Südländer ist eine willkommene Abwechslung zur förmlichen Steifheit mancher Deutscher. Und außerdem soll man auf Schritt und Tritt Tucans begegnen.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Ich würde gerne in der amerikanischen Wüste leben, nahe der Area 51. Abends gucke ich mir den Sonnenuntergang an, plaudere ein bißchen mit ET und bespreche mit Chewbacca die neusten Trends in der Herren-Strickmode. Vielleicht schauen ja diese Typen mit den X-Akten unterm Arm mal vorbei – obwohl, diese Städter sind – ja immer so gestreßt...«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Direct 3D und Open GL geben allgemeine Standards an, die von praktisch jeder modernen 3D-Karte beherrscht werden.

Raumschiff GameStar 25

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: IDG Entertainment
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 5 bis 60 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut

88% SPIELSPASS

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, **Hersteller** und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** und **Open GL** betreffen zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte oder spezielle 3D-Grafikkarten gehören.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mechspiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt auszreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskost**, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor **Finger-weg-Spielen**: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.

Action

Peter Steinlechner



Treppensteigen in 3D

Sie gehen eine Treppe hinauf. Wie machen Sie das?
A) Vor Ihrem inneren Auge erscheint ein Abbild Ihrer selbst und erklimmt vor Ihnen die Stufen.
B) Sie gucken einfach auf die Stiege und stiefeln nach oben. Klar, die Antwort lautet B. Immer mehr Spielehersteller sehen das offenbar anders. Ich unterstelle mal, daß deren Marketing-Abteilungen möglichst viele Hochglanzposter und Kaffeetassen mit einer im Spiel stets sichtbaren, möglichst hübschen Hauptfigur bedrucken wollen. Anders kann ich mir jedenfalls kaum erklären, warum immer mehr Actiontitel nicht in der naheliegenden und natürlichen Ich-Perspektive ablaufen.

Was bei **Tomb Raider** aus spielerischen Gründen noch Sinn macht, muß bei anderen Programmen kein Vorteil sein. So gut mir etwa **Shadow Man** und vor allem **Drakan** gefallen: Ich persönlich könnte mir vorstellen, daß diese Spiele – und eine ganze Reihe kommender – aus der Ego-Sicht noch einen Tick mehr Spaß machen würden.



Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.« [Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	5/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
5	Drakan	Actionspiel	NEU	84%
6	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
7	Aliens versus Predator	3D-Action	9/99	84%
8	Re-Volt	Action-Rennspiel	NEU	83%
9	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
10	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
11	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
12	Shogo	3D-Action	12/98	83%
13	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
14	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
15	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
16	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
17	Requiem	3D-Action	5/99	80%
18	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
19	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
20	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
21	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
22	Shadow Man	Actionspiel	NEU	78%
23	Hidden & Dangerous	3D-Action	9/99	78%
24	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	7/99	77%
25	Starsiege Tribes	3D-Action	3/99	77%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Drachenritt durchs Fantasy-Land

Drakan

Die schönsten Polygone seit Lara Croft: Mit einer hübschen Heldin und einem starken Drachen erleben Sie spannende Abenteuer.



Eines der seltenen Rätsel: Erst wenn Rynn den Steinquader umwirft, gelangt sie ohne Gefahr durch den tödlichen Feuerkranz.

Facts
- 25 Waffen
- 30 Gegner
- steuerbarer Flugdrache
- 11 Multiplayer-Karten

Echte Actionhelden sind einsam. Lara Croft muß sich in **Tomb Raider** selbst trösten, wenn ihr in alten Tempeln ein Grabstein auf den Fuß plumpst. Gordon Freeman hat niemanden, der ihm in **Half-Life** das Händchen hält, wenn die außerirdischen Invasoren mal wieder so richtig gemein waren. Das alles ist durchaus verständlich – aus Sicht der Spieledesigner. Die haben schließlich viel Mühe, genug Fallen für einen einzelnen Akteur aufzubauen und ihm ausreichend Gegner vor die Flinte zu karren. Eine nette Idee, wie sich in Actionspielen etwas für den Gemeinschaftssinn tun läßt, hatten vor rund zwei Jahren die Entwickler von Surreal. Und setzen Ihnen jetzt in **Drakan** nicht nur die bildhübsche Heldin Rynn vor die Nase, sondern stellen Ihnen gleich noch ein mächtiges Fabelwesen zur Seite – den Drachen Arokh. Zusammen erleben Sie spannende Abenteuer, fliegen auf breiten Schwingen über Berg und Tal, tapsen auf leisen Sohlen durch Höhlen und stürzen sich in heiße Kämpfe gegen Monster.



Mit dem Spielprinzip von **Tomb Raider** hat **Drakan** fast nur die weibliche Hauptfigur und deren anmutige Bewegungen gemein. Während der Schwerpunkt bei Lara Croft auf akrobatischen Sprungeinlagen und gelegentlichen Auseinandersetzungen mit Fernkampfwaffen liegt, muß Rynn nur selten hüpfen, aber regelmäßig Nahkämpfe bestreiten.

Überfall auf Rynn

Nächtliche Fackelwanderungen durch monsterverseuchte Wälder sind keine gute Idee. Rynn und ihr Bruder wagen es trotzdem. Fernsehgestählte ahnen, was im Intro passiert: Die beiden gehen spazieren und treffen auf fies grinsende Bestien. Rynn greift zum Schwert. Die Bestien zur Axt. Wenig später ist das Brüderlein entführt, Rynn liegt bewußtlos im Moos und das nahe Heimatdorf in Schutt und Asche. Rund die erste halbe Stunde ziehen Sie als Rynn alleine durch **Drakan** und erfahren in einer langen Zwischensequenz diverse Infos über die Schlacht zwischen dem »Orden der Flamme« und der







Im Intro greifen böse Biester an. Nach etwa einer halben Stunde befreien Sie in einer dramatischen Sequenz den Drachen Arokh und gehen einen Pakt fürs Leben ein.



Heiße Kämpfe über einer riesigen Inselwelt – Rynn reitet auf Arokh durch wilde Schlachten (1280 x 1024, Voodoo Banshee).

»Dunklen Union«, die in grauer Vorzeit miteinander im Krieg lagen und mächtige Artefakte hinterlassen haben. Dann finden Sie den Drachen und gehen einen Bund fürs Leben ein: Fortan wollen Rynn und Arokh magisch zusammengeschweißt für das Gute kämpfen – wenn einer stirbt, beißt auch der andere ins Gras.

Prächtige Märchenwelt

Besonders schön ist Drakan von oben. Auf Arokhs Rücken flattern Sie über Flüsse, die sich beschaulich durch enge Täler schlängeln, und segeln majestätisch an Berghängen entlang. Ein malerischer Wasserfall rauscht vorbei, Felsbögen, steinerne Vorsprünge und Talkessel lassen den Atem stocken. Mit kräftigem Flügelschlag steigen Sie über eine Siedlung und verfolgen aus der Ferne, wie Wartoks Wache schieben, über Seilbrücken laufen oder Schutz unter Baumkronen suchen. Die Welt besteht aus gewaltigen Abschnitten, nur selten schaufelt das Programm neue Daten in den Speicher.

Drei große Welten

Die wichtigsten Orte sind jeweils auf Übersichtskarten markiert. Drakan ist grob in drei große Abschnitte unterteilt. Anfangs kämpfen Sie in idyllischen Wäldern und schweben auf Arokhs Rücken durch weiße, schneebedeckte Schluchten. Allmählich wird es düsterer, Sie durchqueren eine karibische Inselwelt und landen schließlich in einer Vulkanlandschaft. Dort machen Ihnen tödliche Fallen das Spielerleben schwer, die Feindesdichte und deren Angriffswut steigt beträchtlich. Zwischendurch läßt das Programm Rynn auf einer dramatischen Flucht vor übermächtigen Gegnern zu Fuß durch die Nacht stürmen. Das Spiel ist linear aufgebaut; lediglich am Anfang haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Pfaden und bekommen mal eine Nebenquest – die sich im nachhinein als nebensächlich herausstellt. Gelegentlich stolpern Sie durch Seitenhöhlen, in denen ein paar Gegner Waffen und Extras bewachen.



Auf der Karte sind nur wichtige Orte markiert.

Luftkrieg und Bodenkampf

Arokh ist zuständig für den Transport und die Luftkämpfe gegen andere Drachen, Rynn für Gefechte am Boden. Das Flattervieh ist prächtig animiert, gewinnt mit schweren Flügelschlägen an Höhe oder gleitet fast geräuschlos durch die Luft. Um die Feinheiten des Drachenflugs kümmert Arokh sich selbst. Sie müssen nur in die gewünschte Richtung steuern und mit zwei Tasten den Abstand zum Boden bestimmen, schon segelt



Gefährlich: Bei mehr als einem Gegner muß Rynn fix sein, um den Schlägen auszuweichen.

Gunnar Lott



Ich fliege auf Drachen

Rynn hat ein Hobby, das andere nicht haben: Sie reitet auf Drachen. Damit hat sie mein Herz gewonnen. Zwar begleite ich sie auch gern, wenn sie durch Katakomben sprintet und Wartoks verhaut – ein richtiger Fan bin ich jedoch erst, seit ich mit ihr auf dem Rücken des Drachen Arokh durch die Lüfte geschossen bin.

Langes Schwärmen, kurzer Sinn: Der Drache macht mir so viel Spaß, daß ich über alle kleinen Schwächen im Spieldesign, wie die viel zu schlichten Pseudo-Rätsel, gerne hinwegsehe. Und bis zum Ende kämpfe...

er auf breiten Schwingen durch die Atmosphäre, hebt sich mit markantem »flap-flap« empor oder weicht Geschossen zur Seite aus. Mit verrauchter Märchenonkel-Stimme à la **Dragonheart** kommentiert er gelegentlich Aktionen seiner Freundin oder verkündet in Schlachten, daß ein Heiltrank guttun würde. Die meiste Zeit verbringen Sie allerdings nicht auf seinem Rücken, sondern per pedes in Gewölben. Oft kann nur Rynn durch kleine Türen gelangen, sich dort durch die feindlichen Linien kämpfen und dem großen Gefährten dann das Haupttor öffnen. Auch Rynn ist mit viel Liebe zum Detail animiert und kann nach vorne und zur Seite hüpfen, mit einem gewaltigen Salto Mortale nach hinten springen oder sich ducken. Die zarte Bauerntochter entpuppt sich zudem als Meisterin der Kampfkunst.



Rynn lockt einen Wartok zur Tür, Arokh grillt ihn.

Klirrende Klingen

Die Figuren in **Drakan** lenken Sie – ähnlich wie in Ego-Shootern – mit einer Mischung aus Maus und Tastatur. Die Steuerung ist kompromißlos auf »damit kommt jeder zurecht« getrimmt. Gerade in Kämpfen sind raffinierte Klingenmanöver kaum möglich – aber auch nicht nötig. Statt dessen ist Beinarbeit gefragt: Anfangs reicht es aus, zum Gegner zu rennen, einmal fest zuzuschlagen und zurückzuweichen. Doch im Spielverlauf begegnen Sie immer besser geschützten Feinden. Gegen die haben Sie nur Chancen, wenn Sie ihnen beispielsweise durch kreisförmige Seitwärtschritte in den Rücken fallen. Glücklicherweise ist es in **Drakan** sehr leicht, sich an Monster heranzuschleichen. Oft genügt es, die »Leise«-Taste gedrückt zu halten, und die Biester bemerken Rynn nicht mal, wenn sie in ihre Richtung blicken. Dann streckt oft schon ein einziger Hieb den Feind nieder –



Im engen Wartok-Tal greifen feindliche Drachen und Ballistae an.

Durchgespielt: Was uns gefiel – und was weniger

4 Stunden

Ort: Wartok-Tal

Eindruck: Packender Start

Wir haben nach einer halben Stunde Arokh gefunden und uns auf einen Pakt mit ihm eingelassen. Die ersten Gefechte sind überstanden, die Kämpfe machen immer mehr Spaß. In ersten Höhlen erleben wir schon richtig viel, aber ohne Rynns Bruder zu finden – die Spannung steigt.



10 Stunden

Ort: Grimstone-Mine

Eindruck: Spannende Entdeckungen

Die Bergwerke bergen echte Überraschungen. Zwar sind die Schächte ganz schön komplex aufgebaut, aber nach wenigen Minuten finden wir uns zurecht und prügeln uns mit viel Freude durch die Monsterhorden. Langsam werden auch die Gegner spürbar härter – soll uns recht sein!



15 Stunden

Ort: Beim Magier Rimril

Eindruck: Spaß in der Luft

Endlich: In der wunderschönen Insellandschaft toben wir uns richtig mit Arokh aus, schließlich gibt's hier jede Menge feindliche Drachen. Von einem Zauberer erfahren wir viel über die Hintergründe von Drakan – und merken, daß eine gewaltige Verschwörung am Brodeln ist.





Das Inventar funktioniert wie in Diablo, ist aber zu klein.

Viele Äxte

Rynn hat in ihrem Inventar eine Masse an Kampfgeräten parat, mit der sich so manch mittelalterliche Kleinarmee problemlos eine neue Burg verschafft hätte. Diverse Schwerter, Streitäxte und Keulen unterscheiden sich durch ihre Schadensstärke, Schlagfrequenz und vor allem Reichweite – je niedriger letztere ist, desto stärker setzen Sie sich dem Risiko von Verletzungen aus. Insgesamt finden Sie gut 25 Hieb- und Stichwaffen, allerdings nutzen die meisten sich rasch ab und müssen ersetzt werden. Für Fernkämpfe gibt's lediglich Bögen. Damit verschießen Sie normale oder magische Pfeile, Explosivgeschosse sowie Gaskugeln. Alle sind ähnlich effektiv, größere Feinde müssen Sie immer relativ lange beharken. Außerdem helfen drei unterschiedliche magische Tränke (Heilung, Unsichtbarkeit und Unverwundbarkeit) sowie ein Zauberstab, der eine schützende Eishülle um die schöne Rothaarige legt. Besonders wirksam gegen größere Feindgruppen ist ein Flammenzauber, der um Rynn herum Feuer aus dem Boden steigen läßt.

denn Treffer bei achtlosen Gegnern zählen doppelt. Nur sehr selten muß sie mal nicht kämpfen, sondern sich einfachen Rätseln widmen; so gut wie immer löst schon ein Tritt auf die richtige Steinplatte das Problem.

Luftkämpfe mit Arokh verlaufen ähnlich einfach: Mit geschickten Drehungen um feindliche Drachen schalten Sie diese aus. Als Bordwaffe hat Arokh kein mechanisches Kriegsgerät, sondern seinen Atem. Anfangs kann er Feuer speien, später auch Eis, Giftgas oder Lava; außerdem verbrutzelt er seine Gegner per Energieblitz.



Die Flammenritter greifen mit Feuer an – aber auch Sie können mit Zaubern attackieren.

Dämliche Gegner

Die Schergen des Bösen lauern überall. In Luftkämpfen muß Arokh sich gegen Flat-



Im Schleichmodus versucht Rynn, an dem Riesenbiest vorbei zu kommen – hier leider erfolglos.

21 Stunden

Ort: Das Flammenschloß

Eindruck: Nervende Fallen

Wir dürfen endlich in das Gemäuer – und sind enttäuscht. Statt spannender Kämpfe lauern hinter jeder Ecke tödliche Fallen, gegen die Feuerritter haben wir keine brauchbare Waffe. Nur mit Durchhaltevermögen und ständigem Spielstand-Laden meistern wir auch diesen Abschnitt.



26 Stunden

Ort: Die nächtliche Insel

Eindruck: Dramatische Flucht

Rimril ist tot, Arokh in den Händen der bösen Shila. Mit viel Mühe und bebenden Nerven erreichen wir das Labyrinth der Succubi. Diese fliegenden Frauen erledigen wir nur per Bogen. Dafür finden wir nach langer Suche endlich eine Waffe, mit der wir gegen Feuerritter bestehen können.



29 Stunden

Ort: Vor dem Endkampf

Eindruck: Enttäuschendes Ende

Wir ahnten es schon: Shila ist nur die Vorhut des Bösen. Gegen Ende von Drakan gibt es keine plötzlichen Wendungen oder großen Überraschungen. Bald rechnen wir mit denen ab, die wirklich unseren Bruder entführten – schade, daß der Abspann nach all der Mühe etwas enttäuscht.



Vor dem Kampf gegen einen Zwischengegner trinkt Rynn einen Unverwundbarkeitstrank – deshalb spiegelt ihr Körper.



Peter Steinlechner



Viel mehr als tolle Kurven

Das Duell gegen Tomb Raider fällt aus: Drakan ist ein viel zu eigenständiges und gutes Spiel, als daß Rynn den Vergleich mit Lara Croft nötig hätte. Hier stehen packende Schwertschlachten im Vordergrund, und das ist gut so. Nach ein paar Minuten hatte ich das einfache System kapiert, den ersten Wartok niedergestreckt und steckte von da an in einem Abenteuer, aus dem ich nur unter Androhung von Gewalt zu lösen war. Etwa bis zur Hälfte hatte ich wirklich das Gefühl, durch eine echte und »atmende« Welt zu ziehen. Todesmutig stürzte ich mich hier auf ein Monster, segelte dort mit Arokh durch die Höhe, schlich mich vorsichtig in eine Wartok-Höhle, fand ein Geheimverlies – so viele Abenteuer wünsche ich mir auch in anderen Spielen.

Trauriges Ende

Doch perfekt ist Drakan leider nicht. Gegen Mitte des Spiels, wenn plötzlich Düsternis auf dem PC einzieht und Rynn anfängt, in Fallgruben zu purzeln, hat mich das Programm ein paarmal zu oft genervt. Außerdem vermisse ich eine gute Fernwaffe: Der Bogen ist erstens ziemlich langweilig und zweitens nicht effektiv genug – trotz Magie- oder Explosivpfeilen. Schade finde ich auch, daß den Entwicklern zu Arokh nichts Originelles eingefallen ist. Wie wäre es mit einem Geschicklichkeitsflug oder ähnlichem gewesen? Das alles ändert aber nichts am Fazit: Wer Action, Fantasy und spannende Storys mag, kommt um Drakan nicht herum.

terfeinde wehren, am Boden vermöbelt Rynn vor allem Wartoks. Diese **Drakan**-Variante des klassischen Ork kann zwar kräftig mit der Axt oder per Schwert austeilen, stellt sich sonst aber tölpelhaft an. Denn in Sachen KI bietet das Programm nur Durchschnitt: Vor allem Wartoks reagieren langsam, agieren vorhersehbar und verfügen über keine sinnvollen Taktiken – lediglich die kleinere Fassung der Biester (im Schottenrock) duckt sich gelegentlich vor Ihrem Klingenhieb. Später haben Sie es hauptsächlich mit lautlosen Feuerrittern zu tun. Diese Burschen schleudern aus der Ferne Flammenspeere, aus der Nähe attackieren sie mit brennenden Schwertern oder einem Zauberspruch. Oft sind sie nur zu erledigen, indem man aus der Ferne per Bogen angreift und die feindlichen Lanzen an Polygonkanten abprallen läßt – daß ein Schritt zur Seite dem Möchtegern-Krieger zum Erfolg verhelfen würde, kapiert er nicht.

Drachen im Netz

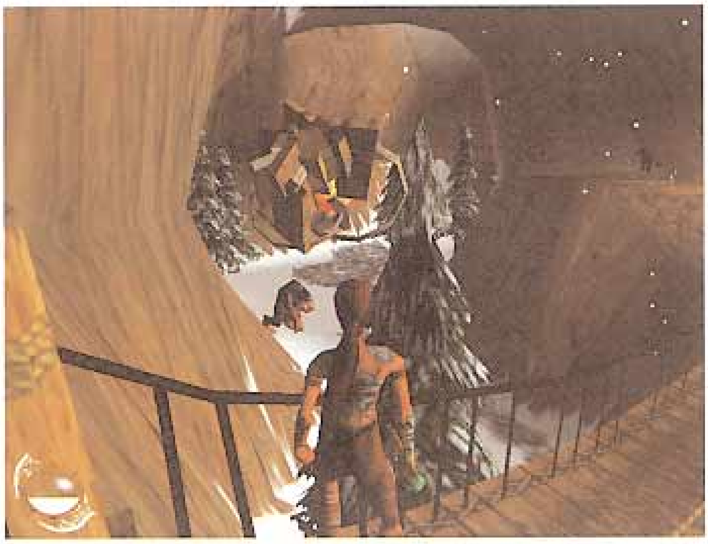
Der Schwerpunkt liegt auf dem Solomodus, aber auch Multiplayer-Fans bekommen Beschäftigung. Elf Mehrspieler-Levels liegen bei, weitere sollen, ebenso wie ein Editor, per Internet folgen. Wahlweise kämpfen Sie mit Rynn gegen andersfarbige Rynns, mit Arokh gegen unterschiedlich gemusterte Arokhs oder in einem Modus namens Drachenmeister. Darin starten alle Teilnehmer zu Fuß und prügeln sich um ein Flattervieh; wer es erreicht, muß sich möglichst lange gegen die von nun an verbündeten Mitstreiter wehren.

Das Programm erscheint hierzulande in einer ordentlich übersetzten Version. **Drakan** – das liegt in der Natur von Schwertkämpfen – ist in der Urfassung ein relativ bluthaltiges Spiel. Deshalb hat es eine per Paßwort aktivierbare Sperre, mit der von Gewalt kaum etwas zu sehen ist; allerdings bekommen Sie dann nur schlecht mit, ob Sie getroffen haben oder nicht. PS

→ www.drakan.net



Mit großem Geschrei attackiert ein Wartok.



Das Giganto-Monster unten wirft mit Sprengstoffässern – wenn die ausgehen, aber auch mit Wartoks (800 x 600).

Drakan

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Surreal
Anspruch:	Einsteiger bis Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 300 bis 400 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 8fach CD TNT-2-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

84% Spielspass

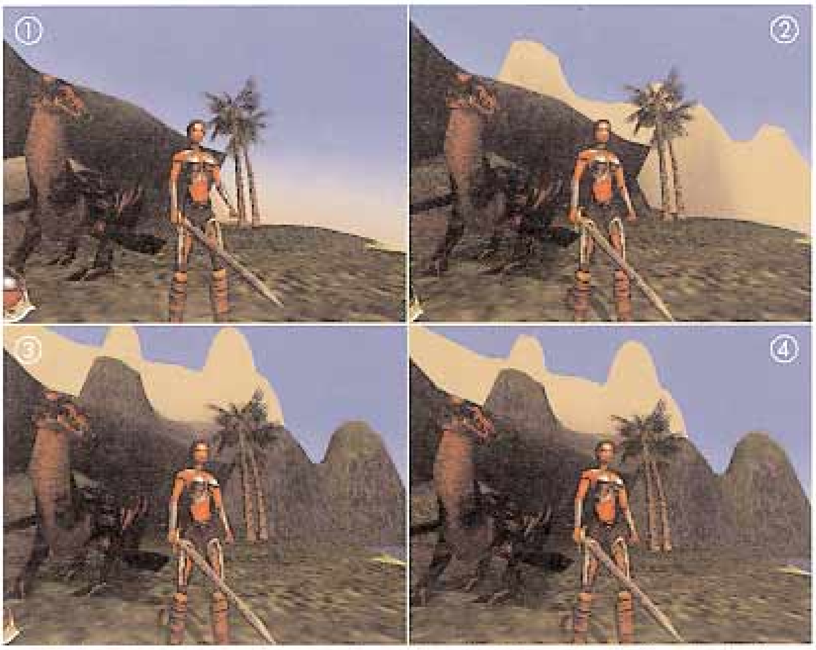
Packendes Abenteuer mit viel Abwechslung.

Technik-Check: Drakan

Die wichtigsten Fakten zur Performance der neuen Riot-Engine.

Grafik-Check:

① 640x480, Sichtweite 40 Prozent, Details aus
② 800x600, Sichtweite 70 Prozent, Details aus
③ 800x600, Sichtweite 100 Prozent, Details an
④ 1280x1024, Sichtweite 100 Prozent, Details an



Entscheidend für die Bildqualität von Drakan sind weniger die gewählte Auflösung oder die Grafikdetails, sondern in erster Linie die Sichtweite in die räumliche Tiefe.

Für Drakan hat das Entwicklerteam Surreal die nagelneue Riot-Engine programmiert. Die kann sich sehen lassen: Flüge durch gewaltige Außengebiete verlaufen ebenso glatt wie der Übergang in enge Gewölbe – auch dann ohne spürbares Nachladen, wenn mit 32 MByte verhältnismäßig wenig Speicher zur Verfügung steht. Das Menü für Grafik-Optionen ist verhältnismäßig klein. Abgesehen von unterschiedlichen Auflösungen können Sie vor allem die Sichtweite auf einen Wert zwischen 40 und 100 Prozent einstellen; mit dem niedrigsten Wert lief das Programm auch auf unserem Pentium 200 sehr flüssig, allerdings war dann fast nichts mehr von der Welt zu sehen. Außerdem lassen sich verschiedene Textur-Detailstufen wählen (was optisch nur minimale Unterschiede ausmacht) und die Masse von Lichteffekten und Schatten bestimmen. PS

Die Performance-Tabelle

Legende
- nicht möglich
- unspielbar langsam
- mit Einschränkungen spielbar
- gut spielbar
- nur im SLI-Modus möglich

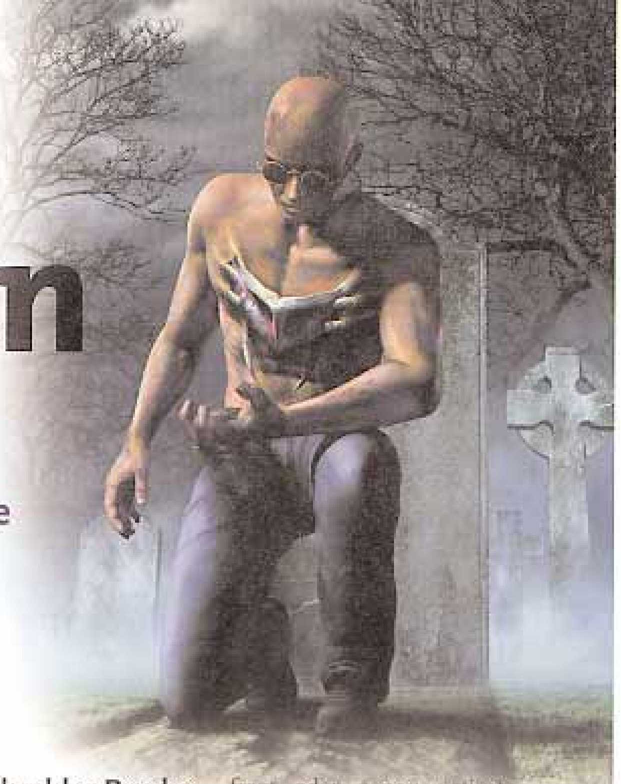
		Rage 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2
P200 MMX,	640x480	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
AMD K6/300	800x600	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
PII/300, Celeron 300	640x480	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
AMD K6-2/300	800x600	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
	1024x768	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	nur im SLI-Modus möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
PII/450	1024x768	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	nur im SLI-Modus möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
	1280x1024	unspielbar langsam	nicht möglich	nicht möglich	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
PIII/500	1024x768	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	nur im SLI-Modus möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
	1280x1024	unspielbar langsam	nicht möglich	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Drakan unterstützt 3D-Karten ausschließlich per Direct 3D. Die Testversion lief problemlos mit allen Beschleunigern. Das Programm hat keinen Software-Modus.
LANDSCHAFT: Die Umgebung ist vollständig dreidimensional aufgebaut. Sie kämpfen stellenweise in extrem großen Außengebieten und gewaltigen Hallen, aber auch in engen Gängen.
SICHTWEITE: Die Sichtweitenbeschränkung sorgt nicht nur für durchaus realistischen Nebel, sondern reduziert auch die Anzahl der Polygone. Voreingestellt sind 70 Prozent, bis auf 40 Prozent kann man heruntergehen – dann läuft das Programm deutlich flüssiger, man sieht aber fast nichts mehr.
FIGUREN: Die Polygon-Gegner sind liebevoll aufgebaut und animiert. Allerdings haben die Figuren leichte Schwierigkeiten mit der Kollisionsabfrage: In Kämpfen »taucht« der Kopf von Rynn immer wieder kurz in große Wartoks ein.
TEXTUREN: Die Wandverkleidungen sind längst nicht so detailliert wie etwa in Unreal, können letztlich aber überzeugen.
SOUND: In den Missionen gibt's kurze Sprachsamples, etwa wenn Arokh einen Heiltrank braucht oder Rynn in einer Höhle verschwindet. In den Zwischenszenen wird recht viel geplaudert. Die deutsche Sprachausgabe und die Waffengeräusche überzeugen. Sphärische Musik untermalt das Geschehen.
SPEZIALEFFEKTE: Explosionen besitzen dreidimensionales Volumen, wirken aber verhältnismäßig farbarm.
CUTSCENES: Einige sehr lange und spannend geschnittene Spielgrafik-Sequenzen treiben die Handlung voran.

Tot und bewaffnet

Shadow Man



Ein neues Action-Adventure soll Tomb Raider Paroli bieten, doch trotz Sonnenbrille und coolerem Szenario erreicht der Schattenmann nicht Laras Eleganz.

Daß Voodoo keine Erfindung von 3Dfx ist, erfährt der ehemalige Englisch-Student und Taxifahrer Mike LeRoi, als ihm die Priesterin Nettie eine magische Maske in die Brust pflanzt. Derart geschmückt, mutiert der Schwarze zum legendären Krieger **Shadow Man**, der die Grenze zum Totenreich überschreiten kann. Das ewige Leben hat Nettie nicht ganz uneigennützig »verschenkt«. Denn im Hades wird gerade eine Totenarmee aufgestellt, die in die Welt der Lebenden einfallen soll. Der Oberböse Legion und fünf Massenmörder führen die Zombiebande an. Nur Mike kann Legions Legionen stoppen, indem er der Unterwelt einen Besuch abstattet und die rebellischen Seelen einsackt.

Der doch etwas verworrenen Hintergrundgeschichte müssen Sie nicht unbedingt große Beachtung schenken, um **Shadow Man** genießen zu können. Allerdings erklärt das Höllen-Szenario die merkwürdigen Gestalten und finsteren Orte, die man in diesem angenehm düsteren Actionspiel findet.

Rüdiger Steidle



Coole Höllenfahrt

Sie finden Lara Croft am Ende des Tages zu nett? Oder stehen Sie auf abgefahrene Comic-Stories im Horror-Ambiente? Oder suchen Sie vielleicht einfach nur ein gutes Action-Adventure? Wenn Sie eine dieser Fragen mit »Ja« beantworten, dann ist Shadow Man ein Spiel für Sie. Die Abenteuer von Mike LeRoi sind dank des gruslligen Szenarios sehr spannend. Der dichte Levelaufbau läßt kaum Langeweile aufkommen – Geschicklichkeitseinlagen, Gegner und Mini-Rätsel sind genau richtig plaziert.

Spielverderber Steuerung

Schade nur, daß die Schußwechsel so wenig Abwechslung bieten: Die Gegner stürmen entweder in Kamikaze-Manier auf mich ein oder beharken mich aus sicherem Abstand. Lediglich die Zwischengegner sind fordernd. Doch leider steht auch dann noch die verkorkste Steuerung im Weg. Gleichzeitig ausweichen, zielen und schießen ist kaum zu schaffen. Ansonsten kann ich Acclaim lediglich Innovationsarmut vorwerfen. Hüpfen, Ballern, Schalter drücken – alles schon mal dagewesen. Trotzdem ist Shadow Man ein überaus solides Action-Adventure, das ich Genre-Freunden wie Einsteigern ans Herz legen kann.

Laras dunkler Bruder

Sie führen Mike in der **Tomb Raider**-Perspektive durch das Schattenreich. Der **Shadow Man** verfügt dabei über ein fast ebenso großes Bewegungsrepertoire wie Lara: Er springt auf Plattformen, taucht durch Flüsse, hangelt sich über Abgründe und duckt sich unter Feindfeuer. Auch im Spielprinzip ähneln sich die Kollegen. So geleiten Sie Mike an diversen Fallen wie pendelnden Beilen oder Fußangeln vorbei. Ein andermal sind präzise Sprünge gefragt oder genau getimte Sprints. **Shadow Man** ist allerdings sehr actionlastig. Zahlreiche unfreundliche Höllenschergen kreuzen Ihren Weg, denen Sie mit einem erklecklichen Waffenarsenal heimleuchten. Außerdem lösen Sie diverse Rätsel der Marke »finde den Schalter, der die Zugbrücke senkt«. Unterwegs sammeln Sie Lebensenergie und Munition, während Sie nach den Voodoo-Behältern suchen, die die dunklen Seelen bergen. Im Verlauf bekommen Sie Hinweise auf die fünf Serienkil-

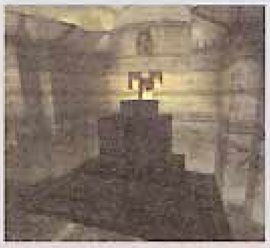


Die Shadowgun im Einsatz: Getroffene Gegner zerbersten in einem grellen Lichtstrahl und hinterlassen Lebensenergie. Acclaim-üblich fließt im Spiel nur grünes Blut (1024x768).

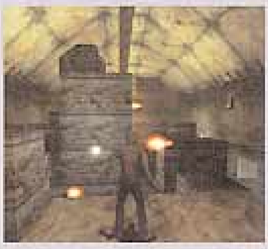
ler. Um die zu beseitigen, müssen Sie drei Teile eines mächtigen Schwerts finden.

Auf glühenden Kohlen

Die Levels von **Shadow Man** sind weitgehend linear aufgebaut, besitzen aber hin und wieder Abzweigungen. Nicht alle davon können Sie sofort erforschen: Einige Tore darf Mike erst öffnen, wenn er genügend Seelen eingesammelt hat. An andere Orte gelangt der Schattenmann nur mit der passenden Tätowierung. Richtig gelesen: In drei unheiligen Tempeln bekommt Ihr Krieger Zauberzeichen eingraviert, die ihn nach und nach immun gegen die Qualen der Hölle machen. Nach der ersten Behandlung kann Mike glühende Steine anpacken. So verschieben Sie beispielsweise Felsquader, die Eingänge blockieren. Nach der dritten Sitzung taucht der **Shadow Man** komplett in das Flammenmeer ein. Wege, die anfangs unpassierbar waren, können Sie dann gefahrlos beschreiten. Damit Sie nicht jedesmal die teils immens großen Levels erneut durchqueren müssen, können Sie sich mit einem magischen Teddy an einige Schlüsselstellen zurückbeamen. Der schmerzhafte Haken an der Sache: Wenn Sie einen Spielabschnitt erneut besuchen, taucht auch ein Teil der besiegten Monster wieder auf. Gegen Ende des Spiels legen die Schergen sich gar nur für wenige Sekunden aufs Ohr, bevor sie erneut attackieren – äußerst nervig!



So gelangt der Shadow Man an das erste Tattoo: Diese Pyramide wird mit sechs Schaltern ausgefahren und öffnet den flammenden Durchgang oben.



Dazu müssen wir zunächst in Jump-and-run-Sequenzen Hindernisse überwinden...



einige Fieslinge bekämpfen...



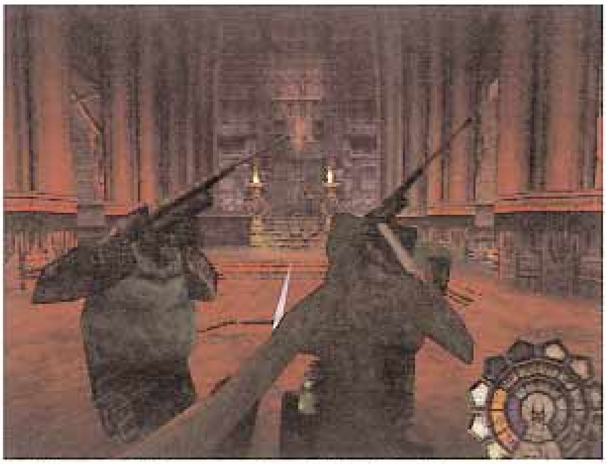
und schließlich den Hebel in Bewegung setzen.

Schaurig-schön

Technisch kann der Schattenmann keine Toten erwecken. Figuren und Landschaft sind aus nur wenigen Polygonen gebaut und deshalb unnatürlich eckig geraten. Daß die Grafik trotzdem nett wirkt, liegt an den schön gepinselten Texturen, den oft eindrucksvoll gestalteten Räumen und den flüssig animierten, gespenstischen Gegnern. Dank schummriger Lichteffekte, »dreckiger« Farben und einer Vorliebe der Designer für alles Morbide ist **Shadow Man** stimmungsvoll düster geraten. Lediglich die Verbindungsräume zwischen den wichtigen Abschnitten ernüchtern etwas. Sowohl Mike als auch Nettie hat Acclaim passend und gut synchronisiert. Zu dumm, daß sich die beiden nicht viel zu sagen haben. Die wenigen Cutscenes laufen in der 3D-Engine ab. RS



Die fünf Zwischengegner finden Sie in der Welt der Lebenden (800x600).



Im Höllentempel bekommen wir es gleich mit zwei Gegnern zu tun.

Shadow Man

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 800 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

78% Spielspaß

Standard-Action mit abgefahrenem Szenario.

Kleine Autos, großer Spaß

Re-Volt



Sie brettern durch Vorgärten und hinterlassen Reifenspuren im Kinderzimmer. Jetzt erobern Fernlenk-Flitzer auch noch Ihren PC.

Wenn Matchbox-Wägelchen und Carrera-Bahn ausgedient haben, der Führerschein aber noch in weiter Ferne ist, wendet sich das Interesse motorphiler Jungspunde ferngesteuerten Winzkisten zu. Daß diese Batteriewagen mindestens so spannende Rennen liefern wie Formel-1-Boliden, wird Ihnen nicht nur jeder Modellbauer bestätigen. Auch Acclaim ist von den Qualitäten der Minis überzeugt und schickt sie in ein Action-Rennspiel.

Wasserbomben marsch!

In **Re-Volt** erwartet Sie keine bierernste Fahrsimulation, sondern actionlastige Vollgas-Rutscherei. Mindestens genauso wichtig wie das Steuerkreuz ist nämlich der Feuerknopf: Während der Rennen sammeln Sie zufällig verteilte Extras auf, die meist Ihre Gegner ärgern. Dann schmeißen Sie auf Knopfdruck Wasserbomben nach Ihren quirligen Opponenten, schicken ihnen Raketen hinterher oder tauschen per Magnet-Strahler mit dem Vordermann die Plätze.

Die 24 Vehikel (plus Bonusautos) unterscheiden sich in Sachen Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Gewicht. Für jeden Fahrstil ist etwas dabei, behäbige Mini-Monstertrucks genauso wie hochnervöse PS-Bolzen. Allen Wagen gemein ist das je nach Realismusgrad erstaunlich lebensechte Fahrgefühl. Man glaubt, tatsächlich ein Modellauto zu lenken. Abwechselnd wirbelt der Wagen auf glattem Untergrund um die eigene Achse, springt nach einem Crash wie ein Gummiball zurück auf die Fahrbahn oder hangelt sich auf zwei Reifen an einer Wand entlang. Die winzigen Stoßdämpfer knicken in der Kurve ein, die Antenne wackelt hektisch, und die Radkappen schaben funkensprühend am Bordstein.

Rüdiger Steidle



So gut kann klein sein

Schon die Micromachines haben bewiesen, daß kleine Autos grossen Spaß machen können. Auch Re-Volts Fernlenkvehikel habe ich sofort ins Herz geschlossen. Die Winzkisten und ihre Spielzeugwelt sind einfach niedlich. Dabei ist Re-Volt alles andere als kindisch, sondern ein vollwertiges Action-Rennspiel mit glaubwürdigem Fahrverhalten, sinnvollen Extrawaffen und motivierenden Spielmodi. Zusammengehalten wird das Ganze von liebevollem Streckendesign und einer Grafik, die mich immer wieder zum Staunen bringt.

Fast schon unfair

Eine Sache, die mir wirklich sauer aufgestoßen ist, ist der ans Unfaire grenzende Schwierigkeitsgrad. Spätestens in der dritten Liga mußte ich jede Strecke auswendig lernen. Und hatte ich mich an die Spitze gekämpft, genügte oft ein einziger Dreher, um mich wieder auf den letzten Platz zu befördern. Da sind die drei Versuche schnell verbraucht, wer Pech hat, fliegt einen Meter vor dem Ziel raus und darf neu anfangen.



Das Spielzeugland ist die phantasievollste und farbigste Strecke in Re-Volt (1024x768).

Froschperspektive

Anfangs können Sie nur aus vier Strecken und zehn Wagen wählen, den Rest müssen Sie sich im Meisterschafts-Modus erkämpfen. Vier Ligen gibt es, jeweils vier Etappen gilt es zu bestehen. Dabei ist das Programm knallhart: Sie haben für jeden Kurs nur drei Versuche. Schaffen Sie es damit nicht mindestens auf den dritten Platz, ist die Meisterschaft gelaufen, und Sie müssen wieder von vorn beginnen.

Doch die Anstrengung lohnt sich: In **Re-Volt** rasen Sie nicht über abgedroschene Formel-1-Bahnen. Die insgesamt 13 Routen passen perfekt zum Spielzeug-Szenario. Unter anderem heizen Sie Ihren Boliden durch eine Wohnsiedlung, durch einen Supermarkt und in einen Spielzeugladen. Aber auch eine Westernstadt und eine Fahrt übers Promenadendeck der Titanic stehen an. Dabei verfolgen Sie das Geschehen aus der Froschperspektive. Wenn man um Haaresbreite unter einem geparkten BMW durchschlidert, zieht man förmlich den Kopf ein. Und selbst ein Basketball kann für die Minivehikel zum unüberwindbaren Hindernis werden.



Nach Ladenschluß toben Modellautos im Supermarkt. Auf dem spiegelblanken Steinfußboden hinterlassen die Flitzer winzige Bremsspuren (800x600).



Immer auf die Kleinen: Vorsicht, Ballschlag!



In der Profi-Liga dürfen Sie Benziner fahren.

Unter der Unterhose

Das Streckendesign steht den ungewöhnlichen Örtlichkeiten nicht nach. Die Programmierer haben sämtliche Levels mit viel Liebe zum Detail gestaltet und abseits der Fahrbahn viele witzige Kleinigkeiten eingebaut. Bretter dienen als Sprungschanzen und Wäscheleinen (stilecht mit Feinripp-Unterhosen) als Ziellinien. Da fährt man im Spielzeugland unter feuerspuckenden Drachen hindurch oder über Klaviertasten, rutscht in einem Museum über edlen Marmorboden und durch Lichtschranken, flitzt im Supermarkt zwischen Gemüsetheke und Eistruhe hindurch oder nimmt die Abkürzung über die Laderampe. Im Mehrspielermodus stehen zusätzlich zu den normalen Bahnen vier Deathmatch-Arenen bereit, die aber bei weitem nicht so viel Spaß bringen wie ein normales Rennen. Jeder Spieler braucht unfairerweise seine eigene CD.

Villa Kunterbunt

Re-Volt greift tief in die 3D-Trickkiste und zaubert mit nüchternen Beschleunigertechniken wie Environment-Mapping eine wunderschöne Grafik. Die Designer haben den digitalen Pinsel dabei tief in die Palette getunkt – die Levels erscheinen als kunterbuntes Feuerwerk strahlender Farben. Rote, grüne und blaue Scheinwerfer beleuchten die Spielzeugwelt, im Museum flitzen Sie unter den funkelnden Laserschranken der Alarmanlage hindurch. Besonders gelungen sind die Spiegeleffekte: Die Plastikkarosserien der kleinen Flitzer glänzen dermaßen schick, daß man fast noch den feuchten Lack riechen kann. Der Sound ist nicht ganz so brillant – zwar verstärken surrende Servos und heulende Elektromotoren das Modellauto-Feeling, doch insgesamt bekommen **Re-Volt**-Fahrer nur spärlich Effekte auf die Ohren, und die Techno-Musik ist auch nicht immer passend. RS

Re-Volt

Genre: Action-Rennspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Acclaim
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 115 MByte
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

83% Spielspaß

Stimmiges, technisch gutes Action-Rennspiel

Einfach nur schießen

Skout



Mit furchterregendem Waffenarsenal und einem mechanischen Begleiter treten Sie gegen die Kybernoiden an.



Durch das Zielfernrohr des tödlichen Scharfschützengewehrs sehen Sie alles in Grün.

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Aus Deutschland kommen nicht nur Fußballmanager und Aufbauspiele, sondern auch ein waschechter Ego-Shooter. **Skout** heißt das Spiel, in dem Sie als galaktischer Agent gleichen Namens eine Alienrasse auf dem Planeten Lugubrios daran hindern sollen, eine Superwaffe zu bauen.

Ich und meine Drohne

Während der 21 Einsätze halten Sie ständig Funkkontakt mit Kollegen, die sich mit einem getarnten Raumer im Orbit befinden. Die Jungs protokollieren Ihre Fortschritte und geben zuweilen nützliche Tips. Ihr bester Freund ist die Drohne, ein über zwei Meter großer, krebsartiger Roboter, der an manchen Stellen hereingebeamt werden kann. Die Drohne können Sie mit simplen Befehlen wie »Angreifen« oder »Folge mir« steuern. Wenn sie bei Ihnen ist, wird es merklich einfacher – das kampfkräftige Metallbiest schafft die meisten Kybernoiden-Kreaturen lässig. Allerdings bleibt sie immer nur wenige Minuten, dann ist ihre Energie aufgebraucht, und sie muß rausgebeamt werden.

Feuer ohne Licht

Optisch präsentiert sich **Skout** eher hausbacken. Die hauseigene Grafik-Engine beherrscht zwar hohe Auflösungen, Transparenz und farbige Lichtquellen, dennoch wirken manche Gegenden ziemlich schlicht. Zudem fehlen dynamische Lichteffekte, auch das grellste Gewehrfeuer erhellt die Räume nicht, was gerade in dunklen Levels oft irritierend wirkt.

Das Arsenal umfaßt neben den Fäusten des Skout sieben sehr unterschiedliche Waffen, von denen der Mörser am interessantesten ist. Er kann neben Standardraketen und Granaten auch originelle Extras verschießen, darunter ein Hologramm des Spielers, eine undurchdringliche Barriere oder Minen. GUN

Gunnar Lott



Nie ohne Drohne

Auch wenn Skout in Sachen Grafik mit Schwergewichten wie Unreal nicht mithalten kann, glänzt es doch mit ein paar netten Ideen. Besonders die Drohne ist mir schnell ans Herz gewachsen. Das Problem ist denn auch weniger die Ausstattung, obwohl mir Komfortfunktionen wie eine automatische »Schnell-Laufen«-Funktion schon abgehen. Auch deutlich mehr Monster oder etwas Abwechslung bei den Sprachsamples hätten Skout gutgetan.

Ärgerlicher aber finde ich, daß die Story sehr dünn ist – nirgendwo erfahre ich, wer Skout überhaupt ist oder warum die beiden feindlichen Alienrassen sich eigentlich bekriegen. Schade, so bleibt das Spiel ein simpler Shooter ohne viel Seele.



Auf schwerbewaffnete Blechkameraden wie diesen Roboter vom Typ Golem treffen Sie auf Lugubrios häufiger (Direct 3D, 800x600).

Skout

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Modern Games
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 330 MByte

Spieler: Einer bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

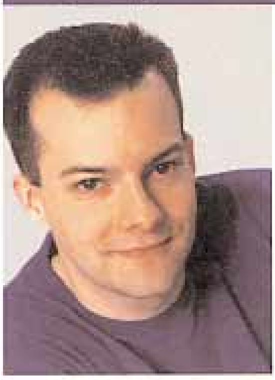
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

69% Spielspass

Gradliniges Actionspiel ohne viel Tiefgang.

Strategie

Jörg Langer



Was ist mit C&C 3?

Die Geheimnisse der Zeitschriftenproduktion bringen es mit sich, daß Sie zwar schon **C&C 3** kaufen können, wir aber noch keinen abschließenden Test in diesem Heft haben. Der Grund: Westwood wollte, angeblich aus Angst vor Raubkopien, weltweit keine Testversionen vorab verschicken. Bei einem zweitägigen Event konnten wir die praktisch fertige deutsche Version zwar ausgiebig spielen – unter anderem im Multiplayer-Modus mit Westwood-Präsident Brett Sperry – doch für eine seriöse Testwertung reicht das natürlich nicht. Unseren Lesern bieten wir deshalb einen besonderen Service an: Sie können per Telefon oder Internet die finale Wertung erfahren; mehr dazu auf Seite 86.

Angenehm überrascht wurde ich von **Seven Kingdoms 2**. Während der Vorgänger ein verquerer Möchtegern-Mix aus Echtzeit und **Civilization** war, macht Teil 2 auch Normalsterblichen Spaß. Jetzt ringen Sie in schöner Grafik und mit »nur noch« circa 50 Icons um die Vorherrschaft unter den sieben Königreichen.



Strategie

»Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung.«
[Strategiespiele, Hexfeld-taktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
3	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
6	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
7	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
8	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
9	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
10	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
11	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
12	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
13	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
14	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
15	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
16	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
17	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
18	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	84%
19	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
20	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
21	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	NEU	83%
22	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
23	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
24	Die Völker	Aufbauspiel	7/99	81%
25	Civi 2: Test of Time	Strategie	NEU	80%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Einmal König sein

Seven Kingdoms 2



Schöne Optik und geliftete Steuerung erlösen das komplexe Echtzeit-Strategiespiel von Trevor Chan vom Mauerblümchen-Image des Vorgängers.

Auf Demo-CD: exklusive Demo

Trevor Chan, Spieleentwickler aus Hongkong, verfügt über ein ganz besonderes Talent: Er tüftelt gern komplexe Spielideen aus, die er dann in armselige Grafik verpackt und mit einer umständlichen Steuerung versieht. Damit hat er es schon zweimal geschafft, sehr interessante Spiele zu Kultobjekten für ein Häuflein Hardcore-Profis zu machen. Besonders schade war es um **Seven Kingdoms**, einen originellen Mix aus Echtzeit-Strategie und **Civilization**-Elementen. Der Nachfolger präsentiert sich mit hübscher Grafik und entrümpelter Steuerung. Damit ist es auch für Normalspieler interessant, in das stimmungsvolle Szenario abzutauchen und als König eines Menschen- oder Monsterreiches die Weltherrschaft an sich zu reißen.

Facts

- 12 menschliche Völker
- 7 Monsterrassen
- 36 Einheiten
- 10 Gebäudetypen

Grafik-Glanz

Wenn Sie die kümmerliche Grafik des alten **Seven Kingdoms** noch im Hinterkopf haben, werden Sie bei Teil 2 Ihren Augen kaum trauen. Statt der platten Pixelbauten warten schick gerenderte Gebäude, die liebevoll animiert sind. Mühlräder drehen sich, Fahnen flattern im Wind. Auch das größte grafische Manko, die optisch kaum zu unterscheidenden Truppen und Handwerker, hat das Enlight-Team beseitigt. Jedes der zwölf Völker, wie Norman-



In Angriffsformation nehmen unsere normannischen Streitkräfte die japanische Stellung unter Feuer.

nen, Chinesen, Wikinger oder Inder, hat seinen individuellen Look. Elefantenreiter trampeln mit ihren Rüsseltieren durch die Pampa, und Kamel-Karawanen ziehen bedächtig von Marktplatz zu Marktplatz. Richtig eindrucksvoll sind die überirdischen Wesen gelungen. So können Sie einen Erzengel herbeibeschwören, der die normalen Truppen um das zigfache überragt und Ihre Gegner mit Schwertstreichen von oben attackiert.



Ballistae und Katapulte halten eine Frythan-Horde auf Distanz.

Bauernopfer

Am eigentlichen Spielprinzip hat Trevor Chan nur sehr wenig verändert. Nach wie vor führt der Weg zum florierenden Königreich über eine erste kleine Stadt samt Regent und einer Handvoll Einwohner. Das sind zu Beginn einfache Bauern, die für Nahrung sorgen. Aus diesem Pool rekrutieren Sie Soldaten und Baumeister, immer darauf bedacht, noch genug Farmer zur Lebensmittelproduktion übrig zu lassen. Denn Hungersnöte schüren Rebellionen, die schnell den Untergang Ihres kleinen Besitztums einleiten können. Mit einem Fort, in das Sie einen General setzen, nehmen Sie Einfluß auf die Bewohner naheliegender freier Städte. Durch Marktplätze und von Karawanen gelieferte Güter verlieren die potentiellen Neubürger die letzte Scheu, bis sie sich freiwillig Ihrem Imperium anschließen. Klappt diese Aktion nicht, können Sie mit ein wenig militärischem Druck nachhelfen, indem Sie die widerspenstige Stadt angreifen. Das schadet allerdings Ihrem Ansehen und steigert die Gefahr einer landesweiten Revolte enorm.



Kampf der Giganten: Zwei beschworene Riesenkrieger duellieren sich.

Reich durch Handel

Durch Besteuerung der einverleibten Städte kommt Gold in die Kasse. Doch diese Geldquelle allein reicht nicht aus, um teure Gebäude zu errichten. Abhilfe schaffen Rohstoffvorkommen, die sich überall auf der Landkarte finden. Arbeiter errichten Kupfer-, Ton- und Eisenminen, in deren Nähe Sie Fabriken bauen, die aus den Rohmaterialien Güter produzieren. Die wiederum finden regen Absatz auf einem nahegelegenen Marktplatz, der sich im Einflußbereich einer Stadt befinden sollte. Karawanen transportieren die Erzeugnisse zu anderen Märkten. Wenn Sie ein Handelsabkommen geschlossen haben, schauen Händler anderer Königreiche zum Einkauf vorbei. Das verbessert nicht nur die Beziehungen zum Nachbarn (wer überfällt schon seinen besten Handelspartner?), sondern führt zu einem regen Fluß von Goldstücken in die Staatskasse. So ganz nebenbei fördern Märkte auch den Bevölkerungszuwachs in den Städten.

Wundersame Götter

Vom erwirtschafteten Gewinn können Sie sich neue Bauten leisten. Ein »Seat of Power« zieht jede Menge Gläubige an, deren spirituelle Energie solange anwächst, bis Sie damit eine höhere Macht beschwören. Je nachdem, welches Volk Sie sich ausgesucht haben, erscheint ein Erzengel oder ein mächtiger Krieger, um Ihre Gegner zu vermöbeln. Die Ägypter werden von der Fruchtbarkeitsgöttin Isis beglückt, die

Mick Schnelle



Ungewöhnlich, aber gut

Eines vorweg: Um Seven Kingdoms 2 richtig schätzen zu lernen, müssen Sie einiges an Einarbeitungszeit investieren. Allein das umfangreiche Tutorial, das Ihnen einen Großteil des Handbuchstudiums erspart, zieht sich über mehrere Stunden. Doch dann werden Sie mit einem der bemerkenswertesten Echtzeit-Strategiespiele der letzten Jahre belohnt. Durch die hübsche Optik und die erheblich zugänglichere Steuerung werden Sie dann nicht mehr so schnell von Trevor Chans aktuellem Spiel lassen können.

Clevere Computergegner

Was Seven Kingdoms 2 vor allem auszeichnet, sind die immer anders verlaufenden Szenarios. Der Computergegner agiert ab der dritten Spielstufe ziemlich clever. Auch die eigenen Truppen bewegen sich sehr smart, »Irrläufer«, wie man sie von der Konkurrenz kennt, habe ich nicht ein einziges Mal erlebt. Richtig gut hat mir gefallen, daß meine Einheiten auf dem Weg zu einem Ziel auftauchende Gegner selbständig angriffen und sich dann wieder ihrer ursprünglichen Aufgabe widmeten. Wenn Sie auf der Suche nach mehr als 08/15-Strategie sind, liegen Sie bei Seven Kingdoms 2 goldrichtig.



Solche Blitze künden heftige Sturmfronten an.



Die Architektur der Frythans unterscheidet sich grundlegend von der menschlichen.

die Vermehrungsrate in Städten kräftig anheizt. Und die Gottheit der Japaner stöbert gegnerische Spione auf. Wenn Sie geduldig warten, bis sich der spirituelle Energiebalken vollständig aufgeladen hat, dürfen Sie neuerdings sogar auf kleine Wunder hoffen. Dann bekommen Sie schon mal eine Extraportion Nahrung zugeteilt, oder ein gegnerisches Fort fällt Ihnen kampflos zu.

Königsmörder

Neben göttlicher Macht können Sie auch diplomatisches Geschick einsetzen. Das Spektrum reicht dabei vom Nichtangriffspakt bis zur aktiven Unterstützung des Partners mit Truppen. Eine besondere Rolle kommt in diesem Geschäft den Spionen zu. Im Espionage-College ausgebildet, schicken Sie die Geheimagenten in Städte und Forts, und lassen sie dort ein Weilchen als »Schläfer« Erfahrung sammeln. Ab einem gewissen Wert können die Fantasy-James-Bonds Missionen erfüllen. Das beginnt bei der simplen Bestechung von gegnerischen Soldaten. Wenn dadurch gar der Kommandant eines Forts auf Ihrer Lohnliste landet, können Sie ihn jederzeit dazu bringen, seine Wirkungsstätte Ihrer Seite auszuliefern. Hochrangige Assassinen schrecken auch vor Königsmord nicht zurück.Besonders raffiniert und auch für alte Seven Kingdoms-Hasen neu ist die Möglichkeit, einen Zwischenfall zwischen zwei befreundeten Nationen zu provozieren. Im Erfolgsfall verfeinden sich die einstigen Waffenbrüder und ziehen gegeneinander in den Fantasy-Krieg, während Sie der lachende Dritte sind.



Die verbündeten Perser (orange) eilen unseren heftig bedrohten Römern (rot) zu Hilfe.

Erfahrene Krieger

Bei aller diplomatischen Finesse werden Sie ohne Kriege niemals Herr über die Landkarte. Dazu rekrutieren Sie Soldaten, die in Forts nach und nach Erfahrung sammeln. Noch schneller geht das in Kämpfen, was besonders für Offiziere wichtig ist. Deren Führungsqualität beeinflußt wesentlich die Kampfmoral der Truppen. Besonders wertvolle Einheiten können Sie schützen, indem Sie den Truppen Formationsbefehle erteilen. Fortan bemühen sich die Offiziere, in der Mitte eines Deckungskreises zu bleiben. Unterwegs finden Sie immer wieder mal spezielle Relikte, die Ihre Krieger aufsammeln können und die Ihnen Boni im Kampf verleihen. Besonders gut ausgebildete Kämpen heuern Sie in Gasthäusern an – allerdings zu absoluten Wucherpreisen.

Macht den Monstern

Wenn Ihnen der Aufbau eines florierenden Wirtschaftssystems schnuppe ist, dann sollten Sie sich auf die Seite der Monster schlagen. Die Frythans brauchen sich nämlich um derartige Feinheiten nicht zu kümmern. Neue Kampfeinheiten gewinnen sie in ihren Höhlen durch Ausbrüten, was Lebenspunkte verbraucht. Den Vorrat daran stocken Sie auf, indem Sie gegnerische Einheiten vernichten. Städte errichten Sie nicht, sondern unterwerfen bereits bestehende, indem Sie die Bewohner durch Terrorangriffe einschüchtern. Von da an zahlen sie Ihnen regelmäßig Tribut. MIC



Die Verbindungslinien zeigen, welcher Markt zu welcher Stadt gehört.

Seven Kingdoms 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Enlight
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 200 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis zwölf (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

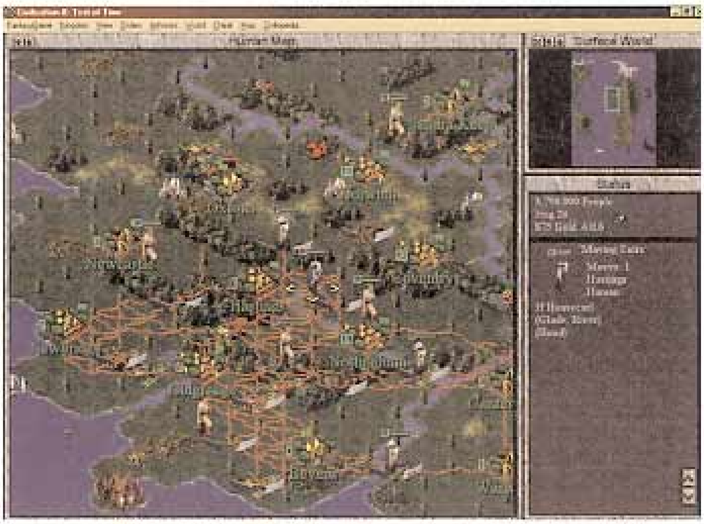
83% Spielspass

Komplexer Mix aus Echtzeit und Civilization.

Alter Wein in neuen Schläuchen

Civilization 2 Test of Time

Kampf auf allen Ebenen: In Test of Time dürfen Sie Ihre Gegner auch im Orbit, unter Wasser und in der Unterwelt aus dem Feld schlagen.



Unsere menschliche Siedlung im Midgard-Szenario entwickelt sich prächtig.

Der größte aller Träume: In Test of Time führen Sie eine Zivilisation von der Steinzeit in die Zukunft. Die Welt sehen Sie als animierte 2D-Karte von schräg oben; das Spiel läuft rundenbasiert ab. Sie koordinieren den technischen Fortschritt, bauen Straßen, verwalten Städte und führen Krieg. Bis zu sieben Kontrahenten (Computer oder menschliche Mitspieler) entwickeln sich mit Ihnen um die Wette. Gewonnen hat, wer alle anderen auslöscht oder als erster ein Raumschiff zur Kolonisierung auf einem fremden Planeten landet. In der erweiterten Variante endet das Spiel nicht mit der Landung des Schiffes, sondern die Besiedelung des Planeten Centaurus darf ausgespielt werden. Dazu können Sie als Neuerung zwischen den Ebenen Erde und Centaurus ständig hin und her schalten.



In den Orbit von Funestis gelangen wir nur mit fliegenden oder teleportierenden Einheiten.

Stadt in den Wolken

Ergänzend zum Standardspiel bietet Test of Time eine Fantasy- sowie eine Science-fiction-Variante, die im Grunde bis auf den veränderten Grafiksatz kaum etwas Neues zeigen. Allerdings werden dort die Ebenen intensiver eingesetzt. Die Fantasy-Welt Midgard hat deren gleich vier: Oberfläche, Meeresboden, Wolken und Unterwelt. Dort spielt auch die Kampagne, die zusätzlich etwas Story zu bieten hat. Die Siegbedingungen sind allerdings wie gehabt: Jeden unterwerfen, etwas Bestimmtes bauen oder etwas erforschen. In allen Szenarios fehlen Gimmicks wie die aus Civi 2 bekannten Weltwunder-Videos, Berater-Filme, der sich erweiternde Thronsaal sowie die Stadtansichten. GUN

Was ist neu?

- mehrere Ebenen
- animierte Landschaft
- animierte Einheiten
- zwei Szenarios
- Midgard-Kampagne

Gunnar Lott



Zu wenig Fortschritt

Nachschub für den Civi-Fan, der mit neumodischem Krams wie Alpha Centauri und Call to Power nichts zu tun haben will: Test of Time ist Civi 2 plus Ebenen, Mehrspieler-Option und ein paar Szenarios. Das eigentliche Spielprinzip ist natürlich unverwüstlich, an allem anderen hat schon ein bißchen der Zahn der Zeit genagt. In Sachen Grafik und Bedienkomfort sind einige Genre-Konkurrenten mittlerweile erheblich weiter.

Nichtsdestotrotz kam beim ersten Anspielen das alte Suchtgefühl sofort wieder auf. Die nicht ganz neue Idee mit den Ebenen funktioniert gut, ärgerlich ist jedoch, daß viele der Videos aus Civi 2 fehlen. Für dieses Paket hätte eine Addon-CD gereicht!

Civilization 2: Test of Time

Genre:	Strategie	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 220 MByte

Spieler: Einer bis acht (an einem PC, Modem, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 100	Pentium 166
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

80% Spielspass

Uninspirierte Neuauflage eines Top-Klassikers.

Warhammer 40.000 meets Panzer General

Rites of War

Der mächtige Avatar, Inkarnation des Eldar-Kriegsgottes Khaine, wurde erweckt. Auf sein Geheiß ziehen Sie in Hexfeld-Schlachten.



Unser Exarch wird gleich einen Genestealer verhackstücken – die blauen Hexfelder zeigen an, wohin er sich nach der Attacke noch bewegen könnte.

Das Universum des Tabletop-Spiels **Warhammer 40.000** hat viele Bewohner: Neben den Menschen tummeln sich dort wüste Orks, echsenartige Tyraniden, allerlei Chaosbrut und die rätselhaften Eldar. Ausgerechnet letztere kamen bisher in keinem PC-Spiel vor. SSIs **Rites of War** schafft Abhilfe: Als Befehlshaber einer kleinen Truppe landen Sie auf einem von Menschen bewohnten Planeten, um uralte Eldar-Artefakte zu bergen – notfalls mit Gewalt. Doch noch eine andere Macht interessiert sich für die Relikte...



Zwischen den Schlachten managen wir unsere Armee.

Sechseck-Schlachten

Panzer General-Fans werden sich zuhause fühlen: **Rites of War** verwendet Engine und Grundkonzept der bewährten Strategiereihe. Die Schlachten finden in 2D auf Hexfeldern statt, gezogen wird rundenweise. Jede Einheit kann je einmal ziehen und schießen, wobei Bewegungsweite und Treffsicherheit vom Geländetyp abhängen. Die Missionsziele sind einigermaßen vielfältig, sie reichen von »Konvoi aufhalten« bis »Artefakt finden«. Ihre Anfangsarmee begleitet Sie bis zum Ende, zwischen den Schlachten können Sie mit gewonnenen Ruhmpunkten Ihre Verluste ersetzen, zudem stehen nach jedem Gefecht motivationsfördernd neue Truppentypen zur Verfügung. Den mächtigen Avatar beispielsweise dürfen Sie erst ganz zum Schluß der Kampagne einsetzen. Ihre tapferen Krieger gewinnen in den Kämpfen Erfahrungspunkte und verbessern damit ihre Charakteristiken. Besonders verdiente Soldaten können Sie zu Elitetruppen umwandeln.

Bunte Bonbons

Warhammer-Unkundigen wird die Grafik anfangs komisch vorkommen, denn die bonbonbunten Eldar-Truppen fügen sich nur schlecht in die eher graubraunen Landschaften ein. Allerdings sind die Einheitenbilder exakt den Tabletop-Orginalen nachempfunden, und SSI hat die Eigenarten jeder Truppe relativ elegant in das Regelsystem übertragen. Alle Kriegertypen werden zudem in einem ausführlichen Online-Lexikon genau erklärt. GUN

Gunnar Lott



Eldar General

Warhammer-Welt und Hexfeld-Engine passen besser zusammen, als ich gedacht hätte. Leider macht die schwache Grafik einiges an Stimmung zunichte. Außerdem fehlt es mir an Zwischensequenzen und einem vernünftigen Tutorial.

Ansonsten ist bei Rites of War handwerklich alles in Ordnung: Bedienung und Sound okay, angenehm linear ansteigender Schwierigkeitsgrad, solides Missionsdesign. Gut ist die stimmige Umsetzung der Tabletop-Vorlage. Ich konnte, nur mit meinem Warhammmer-Grundwissen bewaffnet, problemlos ohne Handbuch-Studium die meisten Missionen bestehen: Die Regeln wurden gut verständlich übertragen.

Warhammer 40K: Rites of War

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 350 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

70% Spielspass

Hexfeldschlachten in der Warhammer-Welt.

Sport

Michael Galuschka



Titelmemory

Neulich im Spieleladen um die Ecke: »Guten Tag, ich hätte gerne dieses Rallye-Spiel!« »Welches denn?« Erste Anzeichen von Verwirrung: »Hm, ich weiß nur, daß es irgendwas mit Rally im Namen hat.« »Colin McRae Rally, V-Rally, World Wide Rally oder Bleifuss Rally? Rally Masters und Rally Championship kommen demnächst.« Ratlosigkeit beim Kunden, der kurz darauf mit hängenden Schultern wieder abzieht.

Warum müssen auch Programme einer Gattung immer so ähnliche und verdammt einfallslose Namen tragen? Zugegeben: Bei Simulationen real existierender Meisterschaften wie etwa der NBA oder NHL bleibt oft wenig Spielraum. Doch mit ihren wenig kreativen Titeln schaden sich die Hersteller auch selbst. Denn es sollte eigentlich kein Geheimnis mehr sein, daß sich Spiele mit einprägsamen Namen bestimmt nicht schlechter verkaufen. Ich sag nur: **Autobahn Raser.**



Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«
[Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	11/98	91%
2	Fifa 99	Sportspiel	1/99	89%
3	Frankreich '98	Sportspiel	6/98	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Links LS 99 Edition	Sportspiel	04/99	87%
8	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
9	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
10	Need for Speed 4	Rennspiel	8/99	85%
11	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
12	Anstoss 2 Gold	Manager	12/98	84%
13	Need for Speed 3	Rennspiel	11/98	83%
14	Kurt	Manager	3/99	82%
15	Midtown Madness	Rennspiel	7/99	82%
16	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
17	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
18	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
19	Nascar Racing 99	Rennspiel	2/99	79%
20	Formel 1 97	Rennspiel	4/98	79%
21	Fußball International 2000	Sportspiel	NEU	78%
22	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
23	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	9/99	77%
24	Links Extreme	Sportspiel	8/99	77%
25	Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	NEU	75%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

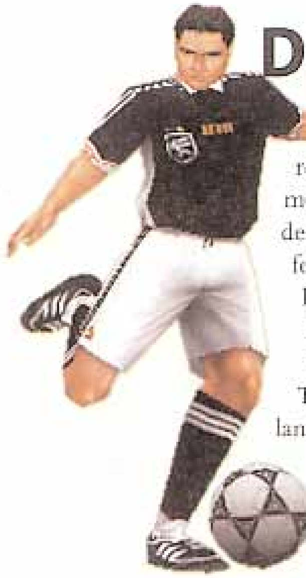
Inhalt

Tests

Tempo, Tacklings, Tore

Fußball Int. 2000

Microsofts Plan zur Eroberung der Weltherrschaft setzt sich fort, diesmal ist das Fußballgenre dran. Doch das wird von der Fifa-Serie dominiert.



Dramatische Szene im WM-Finale Deutschland gegen Frankreich. Mittelfeldmotor Stohn schlägt den Ball zum Steffel, der geht allein, läßt zwei Verteidiger aussteigen, Schrägschuß, Tor für Deutschland. Sie kennen die Herren Stohn und Steffel nicht? Kein Wunder: In Microsofts flottem Sportspiel **Fußball International 2000** müssen mangels offizieller Lizenz Phantasie-Spieler das Leder treten.

Michael Galuschka



Lauf-Paß

Wenn man bei einem Fußball-Programm zumeist mit der Spurttaste arbeiten muß, stimmt irgendwas mit der Spielmechanik nicht. Fußball International 2000 macht da keine Ausnahme: Laufen, so weit die Füße tragen, und anschließend hoffen, daß der Paß beim Mitspieler ankommt.

Raffinierte Dribblings sind praktisch unmöglich, Könner wenden sich nicht zuletzt deshalb nach kurzer Zeit gelangweilt ab. Profis sind mit der Fifa-Reihe aber sowieso schon mehr als anständig bedient, weshalb das ansonsten überzeugende Microsoft-Fußballspiel für Einsteiger auf jeden Fall seine Daseinsberechtigung hat.

Unter falschem Namen

Das Spiel umfaßt diverse Turniermodi mit 74 Nationalmannschaften; Vereinsteams kommen leider nicht vor. Sie können beispielsweise fiktive Weltmeisterschaften spielen, Ligen einrichten oder einfach zu Freundschaftsspielen antreten. Genre-Einsteiger dürfen außerdem im Training verschiedene Spielsituationen einüben, ehe sie ein ganzes Spiel wagen. Wenn Ihnen die von Microsoft erfundenen Kicker auf den Geist gehen, können Sie die Namen, Köpfe und Trikotfarben der Jungs im eingebauten Editor bequem verändern. Als besonderer Clou sind zehn berühmte Spiele der Fußballgeschichte mitgeliefert, in die Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt eingreifen dürfen: Beispielsweise übernehmen Sie das legendäre WM-Finale 1974 zwischen Deutschland und Holland in der 74. Minute beim Stand von 1:1. Ihre Aufgabe ist es dann, das deutsche Siegtor zu erzielen. Von diesen Matches sind zu Beginn nur vier spielbar, die restlichen werden freigeschaltet, nachdem Sie die ersten gewonnen haben.



Einwurf für die deutsche Mannschaft: Wurfweite und -richtung können Sie nach Belieben bestimmen (Software, 512x384).



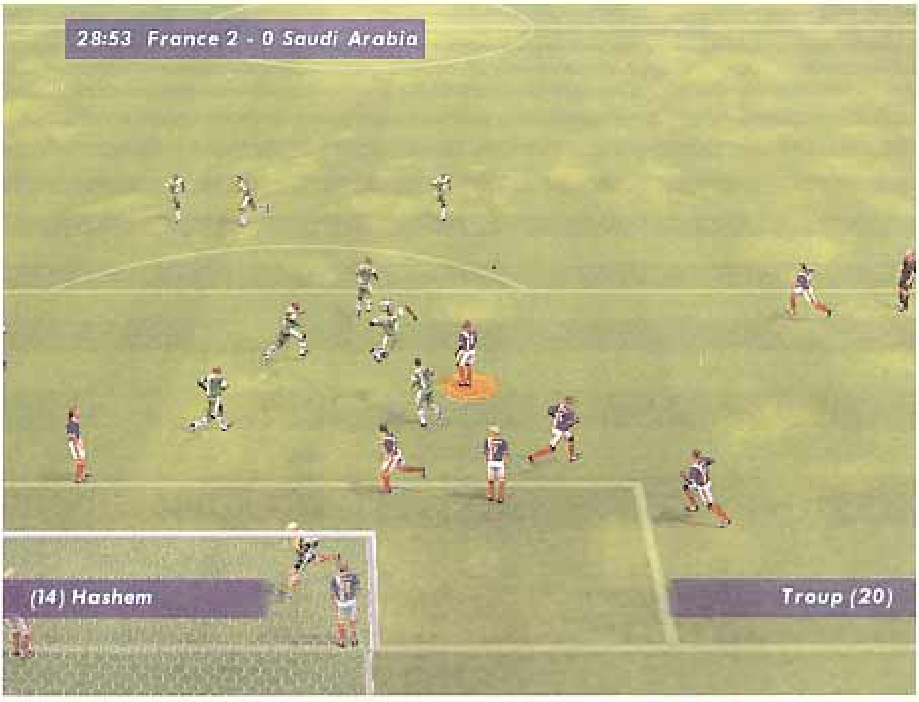
Dieser Spieler hat sich eine üble Tätlichkeit zuschulden kommen lassen und muß vom Platz.

Tackeln oder grätschen?

Theoretisch können Sie **Fußball Int. 2000** mit der Tastatur steuern, wir empfehlen aber ein Gamepad. Schon drei Buttons für Passen, Schießen und Sprinten reichen selbst für Steuerungsfinessen. Komplexitäts-Fetischisten dürfen auch ein Zehnbutton-Pad mit Luxusoptionen wie hoher und tiefer Schuß komplett belegen, die man aber im Spiel fast nie benötigt. Mit der Dauer des Knopfdrucks und dem Steuerkreuz variieren Sie Schußstärke und Effet, was raffinierte Schlenzer möglich macht. Sind Sie gerade nicht am Ball, aber in der Nähe eines ballführenden Gegenspielers, bewirkt der Schußknopf ein Tackling, der Paßbutton eine Grätsche. Wenn Sie Ihren Mann in die Flugbahn einer Flanke bewegen, können Sie mit der Paßtaste eine spektakuläre Sonderaktion auslösen: Etwa



Die Abwehrspieler in der Mauer verfolgen die Flugbahn des Balls mit ihren Blicken.



Herr Hashem von Saudi Arabien kommt gegen die französische Abwehr frei zum Kopfball (Direct 3D, 800x600).

einen Fallrückzieher oder einen Flugkopfball, wobei es mehr auf die Stellung Ihres Spielers als auf das Knopfdruck-Timing ankommt.

Der Schwierigkeitsgrad ist komfortabel auf zwei Arten regelbar: Sie können das Tempo erhöhen, mit dem die Spieler zum Ball sprinten oder per »Pressing« bestimmen, wie stark der Gegner Sie unter Druck setzen soll.

Schnee im Stadion

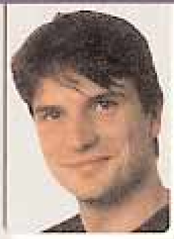
Edel-Grafik ist heutzutage Pflicht für rasante Sportspiele. **International 2000** muß sich da vor der Konkurrenz nicht verstecken. Alle Funktionen moderner Grafikkarten werden bis zur Auflösung von 1280 mal 1024 unterstützt, für Fußballfreunde ohne 3D-Karte gibt's einen passablen Software-Modus. Auch auf Details hat Microsoft geachtet: In den sehr schönen, aber ebenfalls fiktiven Stadien schwenken die Fans Fahnen. Es gibt Regen und Schnee, Spieler führen nach Treffern Tänzchen auf. Nette Kleinigkeit am Rande: Bei einem Anschlußtreffer zum Ende der Spielzeit jubelt der Schütze nicht groß rum, sondern holt rasch den Ball aus dem Netz, damit das Spiel weitergehen kann. Einzig die spartanischen Menüs stören den Gesamteindruck. Außerdem sind einige Animationen hakelig geraten, was aber eigentlich nur bei Einwürfen und Freistößen auffällt.

Ein guter Kommentar, bei unserer Testversion leider noch englisch, nette Musik und stimmiges Fangejohle sorgen für Atmosphäre. GUN


So schön jubeln die Franzosen.


Besonders die Torhüter sind sehr lebensecht animiert.

Gunnar Lott



Einfach und schön

Die Fifa-Serie dominiert den Markt für PC-Fußballspiele stärker als Bayern München die Bundesliga. Microsoft hat daher offenbar auch gar nicht versucht, den Genre-Champion in Sachen Komplexität und Ausstattung zu übertrumpfen, sondern zielt mit einfacher Bedienung gleich auf den Gelegenheitsspieler. In dieser Nische heißt der Gegner nicht Fifa, sondern Bundesliga Stars – und das Duell kann International 2000 trotz fehlender Lizenz knapp für sich entscheiden.

Dabei haben mir besonders das realistische Spielgefühl und die unkomplizierte Bedienung gefallen. Ein Highlight sind die Torhüter, die schwierige Bälle realistisch abprallen lassen, was oft zu spannenden Situationen im Strafraum führt. Weniger zufrieden war ich mit dem spärlichen Drumherum und den lieblosen Menüs. Einsteiger und Zwischendurch-Fußballer dürfen also zugreifen, echte Fans sollten lieber auf Fifa 2000 warten.

Fußball International 2000

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	ca. 120 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte, Gamepad	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Gamepad

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

78% Spielspass

Leicht beherrschbares Action-Fußballspiel.

Höllenmaschinen

GP 500



Kurz vor dem Sturz: Im höchsten Schwierigkeitslevel müssen Sie Gasgriff und Bremshebel äußerst feinfühlig behandeln, sonst krachts.

Grand-Prix-Motorräder der 500-Kubikzentimeter-Klasse sind mit die heißesten Geschosse, die man auf dieser Erde bewegen kann.

Während ein Schumi-Beinbruch zum Nationaldrama erhoben wird, kuriert der fünffache Motorrad-Weltmeister Mick Doohan weitgehend unbeachtet zum x-ten Male schwere Verletzungen aus. Wer selbst erfahren will, was den Ritt auf einer 210-PS-Maschine so gefährlich macht, hat jetzt mit **GP 500** von Microprose die Gelegenheit dazu.

Wüste Wheelies

Das Zweirad-Spektakel simuliert die Königsklasse des GP-Sports, die 500er-Boliden. Im Vergleich zum direkten Konkurrenten, Ascarons fast identisch betiteltem **GP 500ccm**, kann es zwar mit der offiziellen Lizenz von 1998 aufwarten, dafür fehlen die langsameren Viertel- und Achtelliterklassen. Der Anspruch von GP 500 geht eindeutig in die Simulationsecke. Das unterstreicht vor allem die Steuerung, die auf Wunsch Finessen wie getrennt zu betätigende Vorder- und Hinterradbremsen bereithält. Auch das Fahrverhalten ist nicht ohne; die ersten Runden liegt man fast ausschließlich im Dreck. Daß es die Designer etwas zu gut gemeint haben, merkt man selbst auf den Geraden: Ohne Gegenmaßnahmen (der Pilot kann sich nach vorne und hinten beugen) legen die Motorräder Wheelies bis zum Überschlag auf den Asphalt. Auch die beiden alternativ angebotenen, einfacheren Fahrmodelle haben einen happigen Schwierigkeitsgrad, der Einsteiger bald frustriert.



Die spärlichen Tuningoptionen der Zweiräder werden einer Simulation nicht gerecht.

Halbe Sache

Bei diesem haarigen Handling der PS-Monster würde man gerne nach Herzenslust an seinem Bock rumschrauben. Doch hier schlampt das Programm beträchtlich: Die Garage ist nicht besser ausgestattet als bei einem Actionrennspiel, und die Telemetrie-Daten beschränken sich auf zwei witzlose, unbrauchbare Diagramme. Ein nützlicheres Hilfsmittel ist da schon die umfangreiche Replay-Funktion.

Bei der Präsentation glänzen die detaillierten Maschinen samt schön animierten Fahrern, die Streckengrafik wirkt dagegen lieb- und leblos. Wenig überzeugend klingen die Motoren: Statt röhrendem Kreischen ertönt nur schwacher Hummel-Sound. MG

Michael Galuschka



Keine echte Alternative

Gut, daß wir verglichen haben: Der Ascaron-Rivale GP 500ccm ist deutlich tiefschürfender, Castrol Honda 2 zugänglicher und Superbike World Championship um einiges schöner. GP 500 ist gar nicht mal schlecht gemacht, gehört aber zu den Spielen der Sorte überflüssig, da es in keinem Aspekt etwas Besonderes oder gar Herausragendes bietet.

Besonders stört mich die Inkonsequenz, mit der vorgegangen wurde: Als Action-Rennspiel macht's wenig Spaß, Reiz bringt nur der Simulationsmodus. Um so unverständlicher, daß sowohl auf eine nutzbare Telemetrieabteilung als auch ein detailliertes Setup verzichtet wurde. Mein Rat: Greifen Sie besser zu einem der drei eingangs erwähnten Konkurrenz-Programme.

GP 500

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 55 bis 320 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem) bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Joystick

Grafik	Gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

71% Spielspass

Durchwachsene Simulation für GP-Fans.

Spitzenplatz für Sonntagsfahrer

Castrol Honda Superbike 2000

Zweirad-Fans aufgepaßt: Bei Superbike 2000 rasen selbst ungeübte Mofa-Muffel mit 250 Sachen über die Piste. Und zwar auf der Ideallinie.



Jetzt dürfen Sie die Maschine des Honda-Castrol-Teams auch aus der Außenperspektive steuern.



Die Grafik ist schick, aber sehr unbelebt.

Mick Schnelle



Ideal für Einsteiger

Auch der zweite Teil der Castrol-Honda-Reihe macht Einsteigern eine Menge Spaß, da er ihnen eine faire Chance läßt, das Ziel heil zu erreichen.

Allerdings ist mir der Übergang ins schwierig zu steuernde Profi-Lager zu abrupt. Sobald Sie ohne Bremsautomatik losbrettern, entpuppt sich Superbike 2000 als knallharte Simulation. Die Klasse von Ascarons Grand Prix 500ccm erreicht sie durch die eingeschränkten Tuningoptionen allerdings nicht. Außerdem sollten sich Besitzer der alten Version genau überlegen, ob ihnen zehn neue Strecken den vollen Kaufpreis wert sind. Für Einsteiger ist Castrol Honda Superbike 2000 derzeit die ideale Wahl, Profis greifen lieber zu GP 500ccm.

Den meisten PC-Spielern ist das Castrol-Honda-Team weniger durch den Sieg in der Superbike-Weltmeisterschaft von 1997 bekannt. Vielmehr verbinden sie damit ein recht ansprechendes Rennspiel, das im letzten Jahr durch seine simple Steuerung Einsteigern den Motorradsport schmackhaft machte. **Castrol Honda Superbike 2000** soll mit zehn zusätzlichen Rennstrecken zum Neukauf verleiten.

Global Rasen

Anders als in allen Konkurrenzspielen dürfen Sie nur eine einzige Maschine steuern. Mit der Honda RC45 brettern Sie über 20 Strekken, die rund um den Globus verteilt sind, darunter Kurse durch idyllische Dörfchen und hochhausbebaute Städte. Neuerdings stehen auch Pisten auf dem Fahrplan, die echten Rennstrecken frei nachempfunden sind.

Easy Rider

Wenn Sie sich das erste Mal hinter den Lenker der Maschine schwingen, werden Sie sich schnell Stützräder wünschen. Denn die Honda sicher durch die erste Kurve zu bekommen, erweist sich als unerwartet schwierig. Dann ist der Moment für die genauso unrealistische wie praktische Bremshilfe gekommen. Sollte Ihnen der Sinn dagegen nach einer echten Herausforderung stehen, wagen Sie sich ohne die CPU-Bremse auf die Piste. Wenn Sie dann auch noch das Blockieren der Hinterräder zulassen, werden Sie Ihre volle Konzentration benötigen, um auch nur eine Runde ohne Sturz zu überstehen. Dafür wirken sich auch erst dann die Tuningoptionen wie optimierbare Gangübersetzung richtig aus. MIC

Castrol Honda Superbike 2000

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Interactive Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 70 MByte
Spieler:	Einer bis fünf (Netzwerk)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

75% Spielspass

Biker-Spektakel mit gutmütiger Steuerung.

Simulationen

Michael Schnelle



Panzer in der Finsternis

Simulationen sind derzeit dünn gesät – erst recht, solche, die aus deutschen Landen stammen. **Panzer Elite**, die Kettenfahrzeug-Simulation »made in Germany«, hatte dazu noch mit dem Problem zu kämpfen, daß mitten in der Entwicklungsphase der Publisher Psygnosis seine deutschen Aktivitäten einstellte. Doch Teut Weidemann und sein Team steckten nicht auf und fanden mit GT Interactive einen neuen Vertrieb.

Die Jungs aus Bochum waren fleißig und ignorierten die branchenübliche Sommerpause. Auch die Sonnenfinsternis konnte sie nicht davon abhalten, sich ins Auto zu schwingen und uns im Rekordtempo höchstpersönlich das Testmuster von **Panzer Elite** vorbeizubringen. Der Aufwand hat sich gelohnt: Exklusiv nur bei uns erfahren Sie in einem ausführlichen Test, ob der mit Spannung erwartete Panzersimulator die hohen Erwartungen erfüllt.



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«

[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
5	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
6	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
7	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
8	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
9	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
10	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
11	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
12	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
13	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
14	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
15	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
16	Panzer Elite	Panzersimulation	NEU	84%
17	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
18	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
19	Interstate '76: Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
20	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
21	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
22	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
23	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
24	Starsiege	Mechspiel	5/99	78%
25	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Tiger Marsch!

Panzer Elite

Von wegen Elite: Dank komfortabler Steuerung können auch Einsteiger ihre Weltkriegs-Stahlkolosse in fesselnde Einsätze führen.

Verglichen mit Flugsimulationen führen Panzerspiele ein Schattendasein; vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs ist auf diesem Sektor seit Jahren kein gutes Spiel erschienen. Das ändert sich endlich mit Panzer Elite.

Als deutscher oder amerikanischer Zugführer kommandieren Sie vier (Panzertruppe) oder fünf (Army) Tanks an der Westfront. Den Hauptteil des Spiels bilden drei lange Kampagnen, wobei die Schauplätze von den Wüsten Tunesiens über Sizilien und Süditalien bis schließlich in die Normandie wechseln.

Facts

- 18 fahrbare Panzertypen
- 48 weitere Vehikel
- 18 Kanonen und Infanterieeinheiten
- 3 Feldzüge (Afrika, Italien, Frankreich)
- 40 Einsätze

Spannung vorprogrammiert

Die Kampagnen bestehen aus zwölf bis 14 vorgegebenen Einsätzen, die Sie der Reihe nach zu bestehen haben. Trotzdem spielen sich die Missionen sehr dynamisch, also weniger vorhersehbar wie bei den Kollegen von Novalogic. Zwar sind die Ereignisse zum Großteil vorgegeben, doch Sie kämpfen fast immer mit computergesteuerten Einheiten, deren Abschneiden den Einsatzverlauf stark beeinflußt. Wenn Sie zum Beispiel einen Infanterietrupp nicht schützen, müssen Sie später auf seine Unterstützung verzichten. Zusammen mit der enormen Größe der Szenario-Karten und einer guten Prise Zufall läßt das die Missionen auch beim wiederholten Spielen spannend bleiben. Das Spektrum der Aufträge reicht von schnellen Vorstößen über Rückzugsgefechte bis zu Eskortaufgaben. Meistens sind die Primär- und Sekundärziele nur grob vorgegeben. Sie klappern keine Wegpunkte ab, sondern müssen den besten Lösungsweg selber ausbaldowern. Wollen Sie auf die Unterstützung einer verbündeten Gruppe setzen und über die Hauptstraße vorrücken? Dann rasseln Sie vielleicht frontal in den Gegner. Oder wagen Sie sich lieber ins Gelände? Dann sind Sie im Notfall auf sich allein gestellt.



Nach diesem Einsatz dürfen wir unserem Team zwei Orden anheften.



Tiger voraus! Um ein solches Ungetüm zu knacken, haben wir unseren Sherman-Tank gefährlich nahe heranmanövriert. Jetzt muß gleich der erste Schuß sitzen (800x600).

Ein Hauch von Rollenspiel

Jede Panzer-Crew besteht aus fünf Mann, die jeweils fünf Talentwerte besitzen. Mit jedem überstandenen Einsatz steigt die Erfahrung der Mannschaft. Nach besonders



Infanteristen bestehen aus spärlich animierten Bitmap-Bildchen, die Gebäude sind dafür um so hübscher.

Rüdiger Steidle



Doppelte Premiere

Mit Panzer Elite feiert das Genre eine doppelte Premiere. Erstens ist es eine der ersten ernsthaften Simulationen aus Deutschland. Und zweitens das erste gute historische Panzerspiel seit Jahren.

Ein dickes Lob hat sich Wings Simulations für die Bedienung verdient. Dank Mouse-Tank konnte ich sofort loslegen, ohne erst seitenweise Tastaturkürzel lernen zu müssen. Auch die Einsätze sind spannend und laufen immer wieder anders ab. Besonders gefallen hat mir, daß sich die beiden Seiten so unterschiedlich spielen. Während mit den deutschen Tanks Frontalangriffe oft zum Erfolg führen, müssen Amerikaner schlauer taktieren und jede Deckung ausnutzen.

Kritikfaktor Präsentation

Wäre die Optik gefälliger, würde Panzer Elite selbst M1 Tank Platoon 2 schlagen. Doch Papp-Männchen und Bitmap-Explosionen sind nicht mehr zeitgemäß. Außerdem fehlen ordentliche Zwischensequenzen – die würden darüber hinaus die Einsätze zusammenhalten. Daß wir die Grafik trotzdem als »Gut« bewerten, liegt an der Landschaft. Das zerklüftete Terrain, die Bäume und Dörfchen machen die Gefechte erst so richtig spannend.

gelungenen Schlachten dürfen Sie außerdem Orden verteilen, um die Fähigkeiten weiter zu verbessern. Die Auswirkungen werden im Spiel deutlich: Ein Elite-Lader füllt ein leergeschossenes Geschütz deutlich schneller als ein eben erst an die Front versetzter Gefreiter. Sie sollten gut auf Ihren Verein acht geben. Verwundete müssen Sie nämlich für wenigstens einen Einsatz gegen unerfahrene Frischlinge austauschen.

Zwischen den Einsätzen kümmern Sie sich um Treibstoff, Munition und Ersatz für zerschossene Kampfmaschinen. Hin und wieder stellt Ihnen das Oberkommando neue Typen zur Verfügung. Auf Seiten der Amerikaner sind das acht Varianten des Shermans, vom Originalmodell bis hin zum hochgerüsteten Jumbo. Als Deutscher klettern Sie anfangs in den Panzer IV, später in die überlegenen Panther und Tiger.

KI-Kollegen an die Front

Ihr Platoon kommandieren Sie direkt im 3D-Terrain. Zunächst wählen Sie per Linksklick einen Ihrer Panzer, den Sie dann mit einem weiteren Klick zu irgendeinem Punkt in der Landschaft schicken. Wenn Sie ein feindliches Ziel aussuchen, nimmt er es unter Feuer. Üblicherweise erklimmen Sie mit Ihrem eigenen Gefährt einen Hügel, und schicken von dort aus einen Kameraden an die Front. Da Sie ständig Ihr Umfeld mit einer frei dreh- und zoombaren Außenkamera überblicken, funktioniert dieses System präziser als der

Masse gegen Klasse



Als 1942 zum ersten Mal deutsche und amerikanische Tanks aneinandergerieten, prallten auch zwei Generationen des Panzerbaus aufeinander: Während die deutschen Truppen schwer gepanzerte Kampfmaschinen ins Feld führten, waren die amerikanischen Einheiten vergleichsweise veraltet bewaffnet. Was die US-Army an Technologie nicht bieten konnte, wollte sie mit Masse wieder ausgleichen: Auf einen Panther kamen vier Shermans.

Panzer Elite trägt diesem Kontrast Rechnung. Auf Seiten der Alliierten sind Sie meist in der Überzahl und brauchen sich um Nachschub nie Gedanken zu machen. Dafür halten Sie in einem deutschen Tiger schon mal eher einen Treffer aus. Damit die Shermans mit ihren unterdimensionierten Kanonen Schaden anrichten können, müssen Sie Ihren Gegnern mit Rauchgranaten die Sicht vernebeln und sie von den Flanken oder von hinten angreifen.





Eingestürzte Gebäude dienen Ihnen als Schutz. Mit den Zahlen rechts wählen Sie Wingmen aus. Am Panzerdisplay erkennen Sie Ausrichtung, Turmdrehung und Kamerawinkel (1024x768).

übliche Weg per 2D-Übersichtskarte wie in **M1 Tank Platoon 2**. Lediglich über große Distanzen können Sie Ihren Zug nur umständlich kontrollieren.

Ein Klick, ein Treffer

Ebenso unkompliziert wie die Kontrolle Ihrer Kameraden gestaltet sich die restliche Bedienung. Sie lenken Ihr Gefährt mit den Pfeiltasten. Sobald Sie ein Ziel sichten, genügen ein Mausklick und ein Druck auf die Leertaste, damit Ihr Kanonier es beschießt. In die Spielgrafik eingeblendet finden Sie eine schematische Darstellung Ihres Panzers, den sogenannten Mouse-Tank. Mit dessen Hilfe wechseln Sie per Klick zwischen den Positionen Ihres Stahlsargs, drehen den Turm oder ändern die Kameraperspektive. Außerdem können Sie Ihre Zugmitglieder auswählen und Ihnen über ein Pulldown-Menü Befehle wie Formationswechsel erteilen. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase sollten selbst absolute Simulationsneulinge mit der Steuerung zurechtkommen. Wer lieber schießt als kommandiert, kann sämtliche Positionen übernehmen. Je nach Realismusgrad ballern Sie dann wie in einem 3D-Actionspiel auf Feindeinheiten oder müssen Schwerkraft und sogar Wind einberechnen.

Böse Überraschung

Die Grafik von **Panzer Elite** hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck. Die Landschaft haben die Programmierer gut hinbekommen. Anders als beispielsweise in **M1 Tank Platoon 2** ist das Gelände nicht flach, sondern setzt sich aus unzähligen kleinen Hügeln zusammen. Statt der bekannten, undurchdringlichen »Waldblöcke« bestehen Gehölze aus einzelnen, wenn auch zweidimensionalen Bäumen. Die hübschen Gebäude sind in mehreren Stufen zerstörbar. Das ist keine Spielerei, sondern läßt sich taktisch nutzen: Wenn Sie Ihr Kettenfahrzeug in ein Gebäude fahren, schützen die Mauern Sie vor dem Entdecktwerden und dienen bei Beschuß als Extra-Panzerung. Und hinter manchem Hügel wartet eine unliebsame Überraschung.

Verglichen mit der Landschaft sind Fahrzeuge und Fußtrupps weniger gelungen. So hat Wings Simulations leider das Fahrwerk der Panzer nicht animiert – die Vehikel scheinen mehr zu gleiten als durch die Felder zu pflügen. Soldaten und Kanonen bestehen aus Bitmaps, die nur eine Handvoll Bewegungsstufen haben. Auch die Spezialeffekte wie Explosionen, Rauch oder Regen wirken leicht veraltet. Dafür sorgt der Sound für Schlachtfeld-Atmosphäre. Ketten rasseln, Abschüsse krachen links und rechts, während direkt neben dem eigenen Tank Einschläge donnern und Projektile abprallen. RS



Auf Wunsch übernehmen Sie die Position des Richtschützen – keine leichte Aufgabe!

Mick Schnelle



Vorzeige-Panzer-action

Respekt! Da erobert Wings Simulations mit dem Erstlingswerk auf Anhieb einen Platz in unserer Top-Ten.

Profis freuen sich vor allem über die realistischen Schadensmodelle der Blechbüchsen, die unzähligen Einheitentypen und die historisch weitgehend korrekten Schlachten. Einsteiger bekommen ohne lange Einarbeitungszeit spannende Einsätze. Im Gegensatz zu Rüdiger gefällt mir die Steuerung bei M1 Tank Platoon 2 allerdings besser: Ich will meine Truppen lieber auf einer übersichtlichen 2D-Karte in Ruhe in Position bringen, doch bei Panzer Elite regiert mehr die Action als die Taktik.

Panzer Elite

Genre: Panzersimulation
Anspruch: Einsteiger bis Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Wings Simulations
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 30 bis 450 MByte
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266, 32 MByte RAM oder Pentium II/233, 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

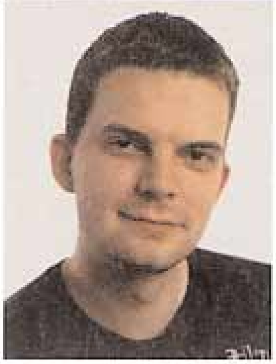
Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

84% Spielspass

Die derzeit beste WK-2-Panzersimulation.

Adventures

Martin Deppe



Schockschwerenot!

Na also, es geht doch: Im letzten GameStar habe ich mich an dieser Stelle über das atmosphäretötende Uralt-Ambiente von **Might & Magic 7** beschwert. Zumindest Looking Glass hat meine Stoßgebete wohl gehört – und mit **System Shock 2** einen wahnsinnig spannenden, stimmungsvollen und auch ganz nett anzusehenden Genre-Mix aus Rollen- und 3D-Actionspiel hingezaubert. Und das in der Fortsetzung eines absoluten Klassikers, der mir immer noch eine wohlige Gänsehaut verschafft, wenn ich nur an ihn zurückdenke.

System Shock 2 hat unser gesamtes Team fasziniert. Allen voran Haupt-Tester Christian; die Begeisterungsrufe aus seinem abgedunkelten Büro sprechen für sich. Wenn der heiße Rollenspiele-Herbst hält, was sein Auftakt verspricht, werden wir bald Ohrenstöpsel brauchen. Vor allem Gunnar – der sitzt Christian direkt gegenüber...



Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.« [Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	System Shock 2	Rollenspiel	NEU	90%
3	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
4	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
5	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
6	Diablo	Rollenspiel	–	88%
7	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
8	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
9	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
10	Floyd	Adventure	12/97	86%
11	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
12	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
13	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
14	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
15	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
16	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
17	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
18	Darkstone	Rollenspiel	NEU	80%
19	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
20	Discworld Noir	Adventure	8/99	79%
21	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
22	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	77%
23	Quest for Glory 5	Adventure	4/99	76%
24	Might & Magic 7	Rollenspiel	9/99	75%
25	Return to Krondor	Rollenspiel	4/99	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Der Fluch der Technik

System Shock 2

GameStar
»für besondere Atmosphäre«
System Shock 2

Der Sciencefiction-Reißer mischt 3D-Action, Rollenspiel und Dauerspannung zum pulstreibenden Jäger-und-Gejagter-Spiel.

Facts

- 10 Decks
- 21 Gegnertypen
- 13 Waffen
- 35 Psi-Sprüche

Eine riesige Raumstation, darin Tausende von Wissenschaftlern, Ingenieuren und Offizieren, alle tot. In den Gängen patrouillieren geistlose Mutanten, von einem Killervirus entstellt. Gelegentlich blitzt Laserfeuer: Die Wächter schießen auf den einzigen Überlebenden, der durch die engen Korridore huscht. Er wird gejagt von Shodan – der Computer-KI, die im Bann einer Allmachtsphantasie die Kontrolle an sich gerissen hat. Doch der Rächer entkommt allen Fallen, kämpft sich bis zum Computerkern vor und löst die Selbstzerstörung aus – die Raumbasis verglüht, Shodan ist besiegt.

Diese nervenaufreibende Sciencefiction-Jagd erlebten Computerspieler 1994 in System Shock. Damals mischte Looking Glass 3D-Action mit spannender Story und Rollenspiel-Anleihen zu einem der besten Spiele des Jahres. Fünf Jahre später erscheint nun der Nachfolger – und wieder ziehen Sie als Einzelkämpfer in 3D los, um einem übermächtigen Feind das Handwerk zu legen.

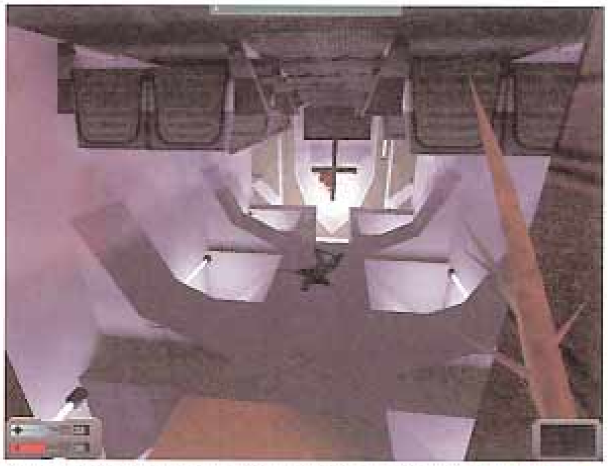
Reise ins Chaos

Nach dem Fiasko mit der verrückten KI Shodan vergehen 30 Jahre, ehe der federführende Konzern TriOptimum ein neues Projekt ins Leben ruft. Die »von Braun«, das erste Raumschiff mit Überlichtgeschwindigkeit, tritt unter Begleitung einer Militärfregatte zum Jungfernflug an. Die Forschungsreise wird zum Desaster: Nach einigen Monaten brechen alle Kontakte zur Erde ab, an Bord der beiden Schiffe bricht das Chaos aus. Mitten im Tumult wachen Sie auf und reiben sich benommen vom Heilschlaf die Augen, als eine Explosion das nahe Fenster in Scherben reißt. Eine barsche Frauen-



Aus sicherer Höhe schießen wir mit dem Granatwerfer einen Brandsatz auf einen Mutanten (640x480, Direct 3D).

stimme erklärt Ihnen über Intercom kurz und knapp, daß Sie ein Cyberimplantat im Schädel tragen, einer der wenigen Überlebenden auf den havarierten Schiffen sind und zu Deck 4 kommen sollen, aber pronto. Zwischen Ihrer Etage und dem Zielort liegen ärgerlicherweise vier gegnerverseuchte Stockwerke. Der durchgeknallte Bordcomputer Xerxes und eine aggressive Mutantenrasse, die sich selbst »die Vielen« nennt, machen Ihnen das Leben schwer. Sie müssen herausfinden, was auf der »von Braun« schiefgelaufen ist. Und natürlich überleben.



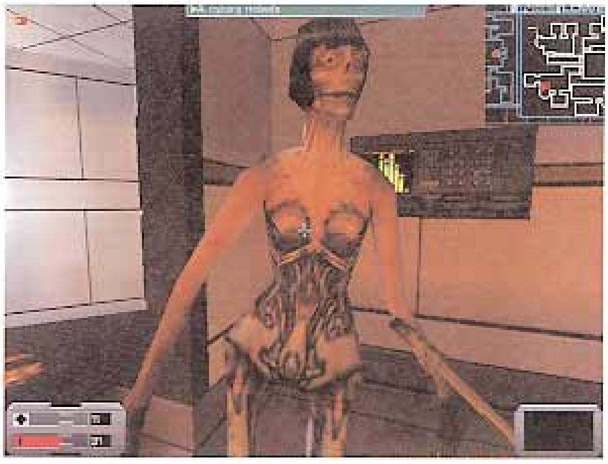
Alles steht Kopf: In einem späten Level ist die Gravitation umgekehrt.

Hacker & Co.

Bevor das eigentliche Abenteuer losgeht, erschaffen Sie in der Militärakademie Ihren Charakter. In vier Trainingsparcours lernen Sie schnell und verständlich die Grundlagen der Spielsteuerung, dann haben Sie die Qual der Wahl: Sie können **System Shock 2** als fast beliebige Kombination aus drei Charakterklassen spielen. Der Marine ist ein Spezialist im Umgang mit Waffen, der Navy hat ein Faible für Technik, der Spezialagent meistert Psi-Fähigkeiten. Je nachdem, welchen Schwerpunkt Sie wählen, beginnen Sie das Spiel mit unterschiedlichen Anfangswerten und anderer Ausrüstung. Echte Unterschiede zwischen den Charakteren gibt es nicht, auch ein Agent kann später zum Waffennarr werden.

Zukunfts-Talente

Ihr Charakter besitzt fünf rollenspieltypische Grundwerte: Stärke, Ausdauer und Beweglichkeit bestimmen die körperliche Leistungsfähigkeit des Helden. Futuristischer wird's bei Psionik und Kybernetik – ersteres benötigen Sie für starke Psi-Sprüche, letzteres beeinflußt Ihr technisches Geschick. Das kommt bei den fünf sekundären Fertigkeiten zum Einsatz: Per Hacken knacken Sie Elektronikschlösser. Reparieren, Modifizieren und Wartung lassen Sie an

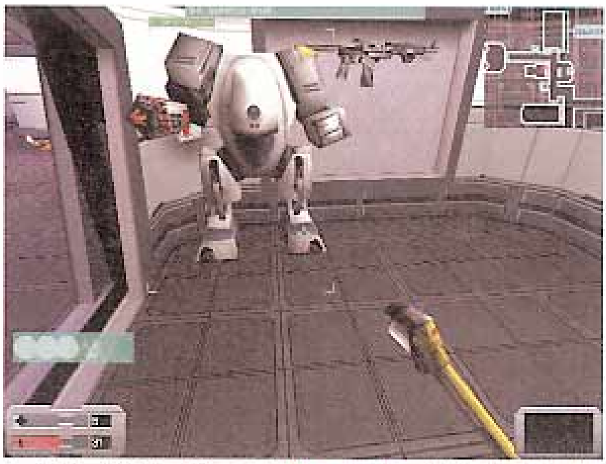


Die Cyborg-Mütter kümmern sich um die Mutantenbrut. Kein Wunder, daß der Nachwuchs schlecht gelaunt ist (640x480, Direct 3D).

Waffen herumbasteln, Forschung benötigen Sie zur Nutzung unbekannter Technologien. Ihr Held ist außerdem unterschiedlich gut im Umgang mit vier Waffenklassen und kann in fünf Kategorien neue psionische Fähigkeiten erlernen.

Spezialisten gefragt

Klar, daß der frisch erwachte Soldat zu Spielbeginn noch etwas schwach auf der Werte-Brust ist. Mit jeder erfolgreich gelösten Aufgabe schreibt Ihnen das Spiel aber einige Cyber-Credits gut, das Zukunfts-Äquivalent von Erfahrungspunkten. Damit können Sie an Konsolen, die auf allen Decks vorhanden sind, Ihre Fähigkeiten steigern. Wenn Sie etwa Ihre Stärke um einen Punkt anheben, schlagen Sie fortan kräftiger zu und können mehr Gegenstände im Inventar tragen. Weil die Cyber-Credits rar sind, kommen Sie um die Spezialisierung Ihres Charak-



An der Wand hängt ein begehrtes Sturmgewehr – leider mag sich der pflichtbewußte Sicherheitsroboter nicht davon trennen.

Jörg Langer



Als Hacker-Krieger gegen Zombies

Eine derart wilde Genre-Mischung wie System Shock 2 ist mir selten untergekommen: 3D-Action meets Rollenspiel meets Horror meets Sciencefiction. Typische Hacker-Elemente werden ebenso geboten wie beängstigendes Aliens-Feeling – und die Übergänge sind fließend. Mit anderen Worten: Wenn Sie System Shock 2 einmal anspielen und nicht vor der Bedienungsvielfalt zurückschrecken – dann sind Sie verloren!

Genialer Einstieg

Wer freilich schon typische 3D-Shooter zu kompliziert findet, wird System Shock 2 hassen. Alle anderen haben die wesentlichen Bedienelemente nach den ins Spiel eingewobenen Tutorials hinreichend kapiert, wählen dann noch innovativ ihre Charakterfähigkeiten und landen in einer Situation, wie es sie brenzliger seit Half-Life nicht mehr gegeben hat. Sie merken schon: Looking Glass' neustes Baby hat es mir angetan, auch wenn mich die effektschwachen Waffen und die klobigen Figuren etwas stören. Doch was ist das gegen die mörderische Atmosphäre, die superspannende Story oder den Tiefgang in Sachen Problemlösung? Mein Ratschlag: Kaufen, spielen, fürchten und genießen.



Die flinken Cyborg-Assasinen gehören zu den gefährlichsten Gegnern (800x600, Direct 3D).

ters nicht herum. Wer alle vier Waffenfähigkeiten gleichmäßig steigert, wird nie die besten Schießprügel benutzen können. Spezialisten ballern dagegen zum Spielende mit der mächtigen Fusionskanone, können aber vielleicht einen Granatwerfer gerade mal als Türstopper einsetzen.

Jeder spielt anders

Je nachdem, welche Eigenschaften Sie bevorzugen, spielt sich System Shock 2 immer ein wenig anders. Während ein Waffenspezialist einen automatischen Geschützturm kurzerhand in Stücke sprengt, schleichen sich Psi-begabte Helden per Unsichtbarkeit daran vorbei. Hacker knacken dagegen ein nahes Sicherheitsterminal und polen das Geschütz um, so daß es für einige Zeit auf alle Roboter im Umkreis ballert. Jedes Talent erkaufen Sie mit kleineren Nachteilen: Ohne Kenntnisse im Hacken müssen Sie auf den Nachschub aus gesicherten Containern verzichten; der wenig waffenkundige Hacker verschleißt dafür eine Pistole nach der anderen, weil er sie nicht reparieren kann. Trotzdem können Sie dank perfekter Spielbalance jede Situation mit den Fähigkeiten lösen, die Sie gerade besitzen.

Infos einblenden

Über die Leichen der Crew stolpern Sie an allen Ecken und Enden; die Taschen der Verblichenen enthalten aber oftmals noch nützliche Dinge. Wenn Sie einen Gegenstand in der Spielgrafik aufnehmen oder manipulieren können, erscheint auf kurze Distanz ein grüner Rahmen um das Objekt. Ein Rechtsklick führt die passende Aktion aus: Ein Schalter wird gedrückt, eine Munitionsschachtel wandert in Ihr Inventar.

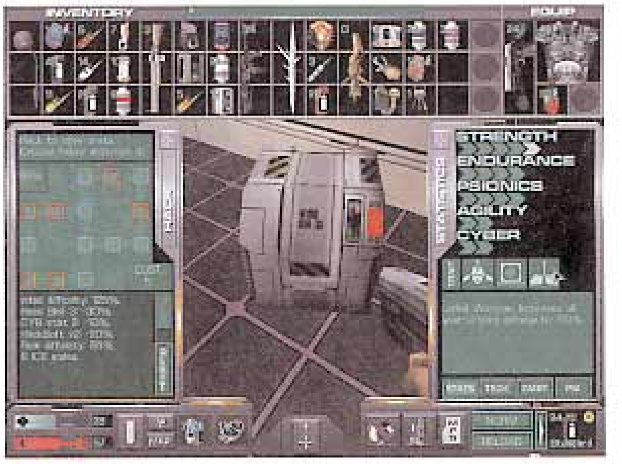
Während Sie sich bewegen, beschränken sich die Displays auf das Wesentliche. Zwei Kästen am unteren Bildrand zeigen Ihren Gesundheitszustand und die aktive Waffe. Wenn Sie einen Gegenstand aufnehmen oder die Tab-Taste drücken, wird das Interface eingeblendet. Im Inventar plazieren Sie Objekte auf einem Kästchengitter, per Rechtsklick wenden Sie Heilspritzen oder andere Mittelchen an. Auf einer Multifunktionsanzeige am rechten Bildschirmrand blättern Sie durch Ihre Charakterwerte, ein Fenster links führt automatisch Buch über eingegangene Nachrichten und zu erfüllende Aufgaben. Per Knopfdruck können Sie eine detaillierte Karte jedes Levels einblenden, auf der alle interessanten Punkte automatisch markiert werden. Damit Sie die Orientierung nicht verlieren, läßt sich eine Minikarte permanent in eine Bildschirmecke legen.

Vielseitige Gegner

Auf Ihren Erkundungstouren durch das verwüstete Raumschiff sind Sie nicht allein. Bordcomputer Xerxes schickt Ihnen seine Roboterarmee auf den Hals, und auch die willenlosen Mutanten der »Vielen« heften sich an Ihre Fersen. Die Gegnerdichte an Bord der »von Braun« ist nicht sehr hoch, dafür entstehen innerhalb eines Levels gelegentlich neue Feinde; Sie sind also auch in schon erforschten Gegenden nicht vor Überfällen sicher. Nach und nach treffen Sie auf immer mehr unterschiedliche Gegner, die verschiedenartig vorgehen: Ein Bleirohr-schwingender Mutant stürmt brüllend auf Sie zu, leichtfüßige Cyborg-Attentäter flitzen um Ecken und beschießen Sie aus der Distanz mit Energie-Shurricans.

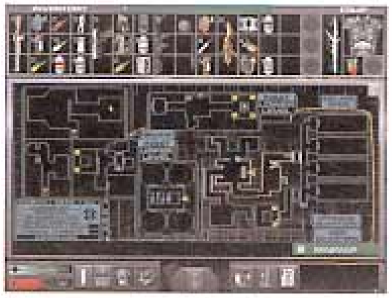


Riesenmutanten schlagen kräftig zu und halten einige Treffer aus.



Inventar und Infofenster dürfen Sie jederzeit einblenden.

Jeder Feind hat spezifische Stärken und Schwächen, wie zum Beispiel Resistenz gegen Energiewaffen oder besondere Anfälligkeit für Psi-Sprüche. Deswegen finden Sie unter den 13 Waffen Ihres Arsenals auch keine Wunderwumme: die Schrotflinte, die Mutanten löchert, hinterläßt bei Metallgegnern nur Kratzer im Lack. Die Wahl der richtigen Waffe ist für das Überleben an Bord der »von Braun« unerläßlich. Weil der Platz im Inventar begrenzt ist, müssen Sie sich des öfteren entscheiden: Nehm' ich lieber die Laserpistole oder den Granatwerfer?



Die Karte vermerkt wichtige Orte automatisch.

Spaß mit Feuerwaffen

Für die meisten Waffen finden Sie verschiedene Munitionsarten, die zu besonderen Zwecken taugen. Anti-Personen-Kugeln schädigen organische Gegner besonders schwer, EMP-Granaten lassen bei Robotern die Schaltkreise durchbrennen. Mit jedem abgefeuerten Schuß leidet der Zustand der Waffen, und die



Ganz selten sehen Sie lebende Menschen.



Was hat dieser Mann wohl gesehen? Crew-Leichen finden Sie überall.

Treffsicherheit sinkt. Fällt die Verfassung von zehn auf null Punkte, wird das Schießeisen unbrauchbar. Per Reparieren-Fähigkeit machen Sie kaputte Kampfgeräte wieder einsatzfähig. Außerdem lassen sich die meisten Waffen mit dem entsprechenden Modifizieren-Talent mit einem größeren Magazin oder stärkerer Durchschlagskraft aufrüsten. Mit Hilfe eines Psi-Verstärkers setzen Sie Gedankenkraft in reale Effekte um. 35 Sprüche in fünf aufsteigenden Klassen können Sie erlernen: die Palette reicht vom Angriffs- über den Heilspruch bis hin zu komplexen Fähigkeiten wie Teleportation, Kopieren von Gegenständen oder Unsichtbarkeit. Jeder Einsatz der Psi-Kräfte nagt allerdings an Ihrem Energiepunktekonto.

Realistische Decks

System Shock 2 verwendet die gleiche 3D-Engine, die auch schon in Looking Glass' Dark Project zum Einsatz kam. Die Grafik wurde aber durch farbige Lichtquellen und hochwertige Texturen ordentlich aufgemöbelt. Die einzelnen Decks der Raumschiffe entsprechen perfekt den zugeordneten Themen: Im Maschinenraum krabbeln Sie durch Wartungsschächte und an riesigen Anlagen vorbei, im Erholungsdeck durchwühlen Sie eine Einkaufspassage nach Sonderangeboten und stöbern in den Crew-Kabinen herum. Vor Überraschungen sind Sie nie gefeit: Mal explodieren unerwartet Computer, mal brechen im ungünstigsten Moment Monster durch die Türe.

Die düsteren Geräuscheffekte sorgen für Gänsehaut, etwa wenn Sie das leise Surren eines Roboters hören, ihn aber partout noch nicht entdecken können. Über kurze Audio-Logbücher, die auf allen Decks verstreut liegen, erfahren Sie nach und nach mehr über die Vorfälle auf dem Schiff. Und Ihre Kontaktperson an Bord schickt Ihnen regelmäßig neue Anweisungen und anpeitschende Kommentare. CS

Christian Schmidt



Schock mit System

Es ist ein Uhr nachts, und die Redaktionsräume erscheinen dunkler als sonst, die Gänge enger, die Schatten lebendiger. Schuld ist System Shock 2: Mit seiner klaustrophobischen Spannung nagt es gnadenlos an meinen Nerven. Kein anderes Spiel der letzten Monate erzeugte bei mir so ein starkes »Mittendrin«-Gefühl: Das Innere des Raumschiffs wirkt echt, beim Schleichen durch die schummrigen Gänge jagt jedes kleinste Geräusch Schauer über meinen Rücken. Wenn eine piepsende Sicherheitskamera Alarm auslöst und daraufhin eine Horde Mutanten um die Ecke stürmt, ist mein Puls im Nu auf 180.

Schneller Tod

System Shock 2 vermengt 3D-Action und Rollenspiel auf so perfekte Weise, als hätten die beiden Genres schon immer zusammengehört. In Ihrem Helden züchten Sie keinen Supermann heran, sondern einen Spezialisten; jede Fähigkeitssteigerung will gut überlegt sein. Einsteiger seien jedoch gewarnt: Stellenweise wird System Shock 2 extrem happig, gerade am Anfang stirbt man sehr schnell – dann müssen Sie wieder die penetrant langen Wartezeiten beim Laden des Spielstands auf sich nehmen. Dazu kommt die leicht komplizierte Bedienung, die einige Einarbeitungszeit benötigt. Wenn Sie sich davon nicht abschrecken lassen, werden Sie mit dem bislang stimmungsvollsten Spiel dieses Jahres belohnt.

System Shock 2

Genre:	Action-Rollenspiel	Hersteller:	Looking Glass
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 200 bis 450 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

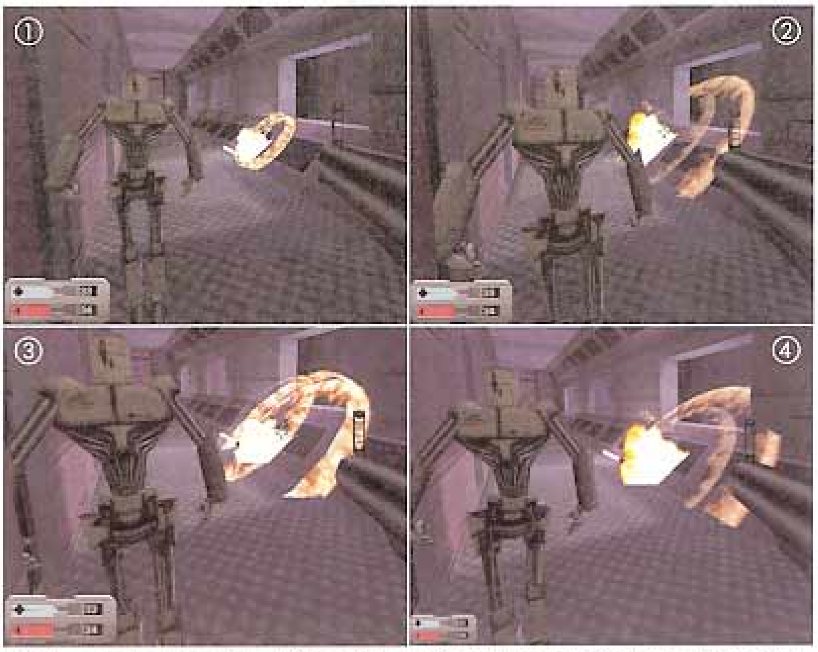
90% Spielspass

Superspannender Action-Rollenspiel-Mix.

Technik-Check:

System Shock 2

Grafik-Check:
- ① 640x480, Rage 128
- ② 640x480, Voodoo 1
- ③ 800x600, Voodoo 2
- ④ 1024x768, Riva TNT 1



Auf älteren Karten wie der Rage 128 stellt System Shock 2 nicht alle Effekte dar. Auf modernen Karten läuft das Spiel auch in der höchsten Auflösung von 1024x768 sehr ordentlich.

Infos zur Dark-Engine und den Ladezeiten.

Für **System Shock 2** nutzt Looking Glass die gleiche Engine wie in **Dark Project**. Zum etwas zeitgemäßeren Aussehen tragen farbige Lichteffekte und schönere Texturen bei, gegen aktuelle Highend-Shooter sieht **System Shock 2** dennoch blaß aus. Dafür bekommen Sie das Action-Rollenspiel schon auf einem Pentium 166 MMX zum Laufen. Eine 3D-Karte ist allerdings Pflicht. Wenn Sie nur 32 MByte RAM im Rechner stecken haben, müssen Sie mit langen Ladezeiten rechnen. Mit 64 MByte geht's flotter, wir empfehlen aber trotzdem die Maximalinstallation (450 MByte Plattenspeicher), um die Wartezeiten zu drücken. CS

Die Performance-Tabelle

Legende
- ● unspielbar langsam
- ● mit Einschränkungen spielbar
- ● gut spielbar
- ● nicht möglich
- ● nur im SLI-Modus möglich

		Rage 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2
P166 MMX	640x480	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
	800x600	unspielbar langsam	unspielbar langsam	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
	1024x768	unspielbar langsam	unspielbar langsam	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	nur im SLI-Modus möglich	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
P233 MMX, AMD K6/300	640x480	gut spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
	800x600	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
	1024x768	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	nur im SLI-Modus möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
PII/300, Celeron 300	640x480	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
	800x600	gut spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
	1024x768	gut spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	nur im SLI-Modus möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: System Shock 2 unterstützt lediglich Direct 3D. Glide und Open GL sind nicht vorgesehen.

LANDSCHAFT: Den Großteil des Spiels verbringen Sie in engen Gängen und Räumen, gelegentlich wandern Sie aber auch durch größere Hallen. Die Gestaltung der Umgebung wirkt sehr realistisch, jede Etage des Raumschiffs entspricht dem zugeordneten Thema (Maschinendeck, Crewdeck etc.).

FIGUREN: Der Schwachpunkt der Dark-Engine. Die Gegner bestehen aus wenigen Polygonen, die mit groben Texturen belegt sind. Die Personen sehen eckig und unecht aus, bewegen sich aber zumindest recht natürlich.

SPEZIALEFFEKTE: Farbige Lichtquellen und Partikeleffekte sind das höchste der Gefühle, ansonsten ist System Shock 2 eher blaß und verzichtet auf Hightech-Effekte.

SOUND: Die treibende Musik nagt auf Dauer an den Nerven und sollte sowieso zugunsten der Geräusche heruntergeregelt werden. Die sind gut gelungen und warnen vor Feinden. Die englischen Sprecher (meist als »Emails«) sind exzellent.

STEUERUNG: System Shock 2 spielt sich mit der üblichen 3D-Action-Steuerung, per Maus-Tastatur-Kombination. Es gibt zusätzliche Manöver, wie Um-Ecken-Lugen. Für besseren Spielfluß kommen Sie um Tastenkürzel nicht herum.

Der Euro-Diablo

Darkstone

Durchbruch beim kreativen Software-Cloning: Delphines Diablo-Interpretation zeichnet sich durch echte 3D-Grafikengine und Heldenpärchen aus.

Oft sind es die einfachen Dinge im Leben, die für den größten Genuß sorgen. Trotz eines simplen Spielprinzips und nicht gerade überbordender Komplexität wurde Blizzards **Diablo** zum vielgeliebten Millionenseller. Der Spielwitz war's, der die Dauer-Dungeonprügelei zum Klassiker machte. **Darkstone** vom französischen Traditionsteam Delphine Software ist so deutlich bei **Diablo** abgekupfert, daß sich Blizzard wahlweise geschmeichelt oder geleimt fühlen darf.

Diabolischer Charme

Der Spielwitz klammert sich voll an den Sammeln-und-Ausrüsten-Charme, der schon **Diablo** so suchterregend macht. Sie stürzen sich ins nächste Dungeon, nieten mit einfachen Mausklicks ein paar Monster-Großfamilien um und erbeuten Ausrüstungsgegenstände nebst Bargeld. Quellen die Inventar-Bildschirme über, so teleportiert man per magischer Tür in die Stadt zurück. Die besten Fundsachen werden selber verwendet, Krempelteile beim Schmied verhökert.



Mit prallem Inventar nähern wir uns dem kaufwilligen Schmied.

Doppelt Held besser

Um einen Gegner anzugreifen, genügt ein einzelner Mausklick. Ihre Spielfigur

Heinrich Lenhardt



Schnäppchenjagd

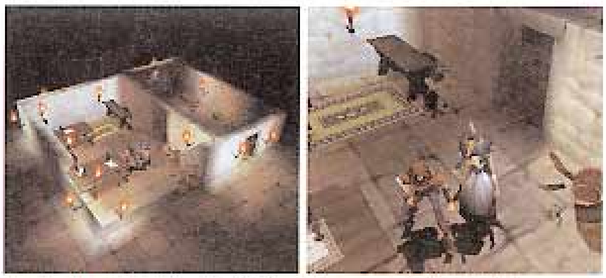
Diese Jagd nach Level-Beförderungen und Super-Items gehört zu den kurzweiligsten Action-Rollenspielen, seit es Diablo gibt. Nur beim Feinschliff schwächelt Darkstone etwas. So guckt mein computergesteuerter Heldenkollege mitunter gelangweilt zu, während ich mich durch ein Monsterrudel metzele. Die hungrigen Charaktere verpflegen sich nicht automatisch aus dem Inventar-Freßpaket, sondern wollen von Hand gefüttert werden. Und für die anstrengende deutsche Sprachausgabe wurden anscheinend gescheiterte Künstler aus dem Märchen-Hörspielbereich verpflichtet.

Leicht und lecker

Der Schwierigkeitsgrad ist über weite Strecken sehr zahm; erst im letzten Viertel werden Kämpfe und Puzzleverstrickungen halbwegs herausfordernd. Kann gut sein, daß Diablo 2 mehr Tiefgang und Dauerspannung bieten wird. Wenn Sie bis dahin einen kurzweiligen Pausenfüller suchen, kann ich Darkstone aber wärmstens empfehlen. Die 3D-Grafik ist richtig schnuckelig, und der Spielwitz flutscht wie eine gut geölte Magic Missile.



Während unsere Amazone Knochenmänner verdrischt, schleudert der Priester von unten Magiesalven.



Aus der **Ferne** gesehen ist die Übersicht gut, aber die Spielfiguren wirken futzelig. Sie können stufenlos ans Geschehen **heranzoomen**, wodurch die Polygonhelden gleich appetitlicher aussehen.

drischt dann solange auf das Monster ein, bis es besiegt ist. Der Einsatz von Magie und Spezialfähigkeiten erfolgt über die rechte Maustaste. Im Gegensatz zum Vorbild steuern Sie gleich zwei Helden durch die 3D-Welt. Vier Klassen stehen zur Wahl, um kontrastreiche Pärchen zu bilden. Krieger und Priester sind am besten für den Nahkampf geeignet, während sich Zauberer und Diebe bevorzugt aus dem Hintergrund zu Wort melden. Während Sie einen Charakter steuern, wird der andere vom Computer kontrolliert; Sie können jederzeit wechseln. Bei magiekundigen Figuren stellen Sie ein,



Kein Grafikfehler: Läuft man dicht an Wänden vorbei, werden diese **transparent** und gewähren eine Vorschau der Monsterbelegung.

wieviel Mana für welchen Zauberspruchtyp automatisch verbraten werden soll. Der Computer erfüllt seinen Job mit mittelprächtiger Intelligenz. Sie sollten vor allem darauf achten, daß für den Party-Kollegen genug Platz zum Mitmischen ist. Sonst kann es leicht passieren, daß er aus kurzer Entfernung tatenlos zusieht, wie Sie von den Monstern vermöbelt werden.

Alles in 3D

Der zweite große Unterschied zum Blizzard-Vorbild ist die Verwendung einer 3D-Grafikengine. Sehr angenehm ist das stufenlose Drehen und Zoomen der Betrachterkamera: »He, was war in der Vase, die ich in der schummerigen Ecke zerschlagen habe?« Kurz nah ans Geschehen gerückt, und schon ist der unscheinbare Ring gut sichtbar. Die Orientierung fällt auch dank der cleveren Automap leicht, die sich wichtige Positionen merkt. Wenn Sie schnell zum Treppchen ins nächste Dungeon-Stockwerk eilen wollen, klicken Sie diesen Ort einfach in der Sehenswürdigkeiten-Liste an – schon spurtet das Heldenpärchen zum Ziel.

Man lernt nie aus

Neben materieller Aufrüstung ist auch der Ausbau der inneren Werte überlebensnotwendig. Sobald sein Erfahrungskonto ausreichend gefüllt ist, wird ein Charakter automatisch um einen Level befördert. Sie erhalten dann sechs Punkte, die Sie beliebig auf Stärke, Vitalität, Magie und Geschick verteilen. Neben 33 Zaubersprüchen, die durch die Lektüre von Büchern dauerhaft gelernt werden, gibt es 21 weitere Spezialfähigkeiten in Form von Talenten. Fertigkeiten wie das Erkennen von Fallen oder die Reparatur der Ausrüstung werden in der heimischen Stadt gelehrt. Je öfter Sie dasselbe Fach pauken, desto besser beherrschen Sie ein Talent (... und desto teurer werden die Lektionen).

Jedes Spiel anders

Die Zugänge zu den acht Dungeons sind über vier Oberweltbereiche verteilt; insgesamt erforscht das Heldenduo 31 Kerkeretagen. In sieben Hauptquests sind Sie hinter magischen Kristallen her, ohne die sich der böse Obermotz Draak nicht bezwingen läßt. Die Steinchensuche ist zumeist mit dem Tauschen und Einsetzen von Gegenständen verbunden. In den kleineren Nebenmissionen besorgen Sie Fundsachen für die Dörfler, was in der Regel mit 10.000 Goldstücken pro Auftrag gedankt wird. Wiederholtes Durchspielen von **Darkstone** macht dank zufällig verteilter Missionen und Dungeonlevel-Designs durchaus Spaß. Am grundsätzlichen Spielprinzip ändert sich zwar nichts, aber einige Mikropuzzles und die sieben Hauptquests werden neu gemischt. HL



Davon stand nichts im Reiseführer: Die **vierte Oberwelt** strotzt von Magnum-Spinnen.

Darkstone

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Delphine
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 170 – 470 MByte

Spieler: Einer bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

80% Spielspass

Guter Diablo-Klon mit echter 3D-Grafik.



Ein ungewohnter Aufzug für Belle – zumindest erkennt man sofort die große Dame.

KAPITEL 22

Ultima Online Tagebuch

Belle Star reitet wieder durch Britannia. Und wartet wie alle auf den angekündigten, großen Patch.

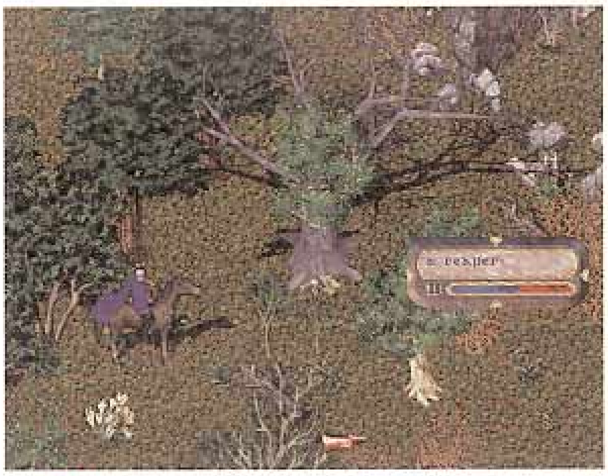
Sommerzeit, Urlaubszeit. Auch Ihre Chronistin hat sich nach zwei Jahren ununterbrochener Berichterstattung aus dem Ultima Online-Britannia eine kurze Verschnaufpause gegönnt. Vielen Lesern ist das Fehlen des Tagebuchs in der letzten Ausgabe aufgefallen, danke für die anfeuernden, anfragenden und anregenden Briefe. Keine Sorge, das Abenteuer geht weiter.

Was vielen UO-Spielern in diesen Tagen auffiel, war die Tatsache, daß Origin wieder mal einen groß angekündigten »major patch« schuldig blieb. Zusammen mit dem »evil/good«-System, der Nekromanten-Magie und den anstehenden Verbesserungen der Haussicherheit warten damit bereits vier große Posten auf dem Programmierer-Wunschzettel. Vielleicht könnte etwas Anfeuern per E-Mail nicht schaden...

Belle Star's Diary

Abschied

Nach der Feier nahm ich Urlaub von den Freunden und Vertrauten, um meine Vorbereitungen zur Fortsetzung der unterbrochenen Suche zu treffen. Ich erstand ein wohltrainiertes Schlachtroß im Stall von Britain. Dann suchte ich meine beste Rüstung heraus, ließ sie ausbessern und ergänzte sie durch einige Teile der besten Handwerker, die ich finden konnte. Schließlich wählte ich die kräftigsten magischen Waffen aus meinem Vorrat und schnürte ein Bündel, das Vorräte für eine mehrtägige Reise und alles sonst Notwendige enthielt.



Bei Shame nimmt Belle erneut die Suche nach der Verschwundenen auf.

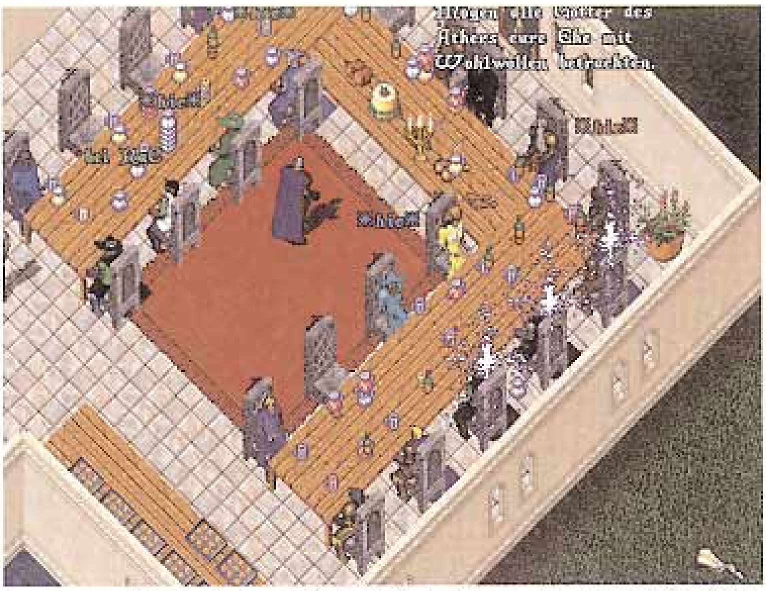
Aufbruch

Den Rest meiner Habe, soweit er nicht in meinem Bankfach in Yew Platz fand, schaffte ich zu Corinnas Haus, die mir einige Truhen zur Verfügung stellte. Sie war die letzte, von der ich mich tränenreich verabschiedete, bevor ich Brown Sugar bestieg und das kräftige Roß mit einem Schnalzen in Richtung Shame in Bewegung setzte. Ich ritt ein Stück aus der Siedlung heraus, bis ich vor neugierigen Blicken sicher war, dann benutzte ich die Rune, die mich direkt vor den Höhleneingang versetzte.

Anrede

Kaum war ich wieder verstofflicht, da rief mich auch schon eine dunkle Stimme an: »Heda Mylord!« Nun, das war ja ein reizender Empfang. Zugegeben, in Kettenhemd und Helm wirkte ich wohl kaum sehr damenhaft. Dennoch klang meine Stimme nicht sehr freundlich, als ich mich dem schwarzgekleideten Fremden zuwandte und entgegnete: »Mylady, wenn's recht ist.« CG

(wird fortgesetzt)



Ausgelassene Gäste, Leckereien, daß sich die Tische biegen; ein letztes Mal wird mit den verbliebenen Getreuen anläßlich von Hexes Hochzeit kräftig gefeiert.

Dark Secrets of Africa

Auf der Suche nach dem Spielwitz.



Für etwas optische Abwechslung sorgen lediglich die Lichteffekte.

Mick Schnelle

Lahmer Grabräuber

Das Beste am Anfang: Die Musik ist gut und erzeugt Atmosphäre. Leider gibt es nur ein einziges Stück, das sich nach einer Minute wiederholt. Der Rest ist ein Trauerspiel. Die Gegner in den Gewölben sind lachhaft leicht zu besiegen, echte Rätsel gibt es nicht. Gelegentlich müssen Sie, entnervt von der fummeligen Steuerung, Steinplatten betreten, um Türen zu öffnen. Doch dahinter lauert noch mehr Langeweile...

Als Hobbyarchäologe Howard Hawks wandeln Sie in **Dark Secrets of Africa** auf den Spuren von Indy Jones. Wüsten und undurchdringliche Dschungel versprechen packende Abenteuer auf der Suche nach Talismanen. Was Sie statt dessen erwartet, ist ein kümmerliches Sprite, das sich durch eine ruckelnde Minimalgrafik bewegt. Wenn Sie es regelmäßig mit Nahrung und Wasser versorgen, erledigt es automatisch mit seiner überdimensionierten Flinte allerlei Artgenossen. MIC

Dark Secrets of Africa

Genre:	Adventure	Hersteller:	THQ
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 330 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium II/233	Pentium II/300
32 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

47% Spielspass

Langweilige Gewölbemärsche.

Budget



Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert.
[Compilations, Wieder-veröffentlichungen, Low-price-Labels]

Christian Schmidt



Plädoyer für Wühltische

Günstige Spiele erfreuen sich ja generell großer Beliebtheit, und manch ein Titel verkauft sich als Budgetprogramm besser als vorher zum Vollpreis. Um preiswerte Schnäppchen zu machen, müssen Sie aber nicht unbedingt warten, bis die großen Hersteller ihre Budgetreihe wieder mal aufstocken: In manchen Kaufhäusern und Computerläden lassen sich wahre Perlen auf den Wühltischen finden.

Mehr Spaß macht mir das Kramen unter den ausgemusterten Exemplaren allemal. Man weiß ja nie, vielleicht versteckt sich ein lang gesuchter Favorit im Schachtelstapel. Oder der schon vergriffen geglaubte Oldie ganz unten im Ramschcontainer. Dann bricht öfter mal richtige Goldgräberstimmung aus, und nicht selten gehe ich mit jeder Menge Nuggets, pardon, Spielen unterm Arm nach Hause.

Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Jedi Knight & M.o.t.S.	LucasArts	1/99	90%
4	Age of Empires Gold	Microsoft	6/99	89%
5	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
6	C& 2 Megabox	Westwood	9/99	87%
7	Adventure Hall of Fame	Interplay	7/99	86%
8	X-Wing vs. TIE Fighter & B.o.P.	LucasArts	1/99	85%
9	Game Gallery	Swing Entertain.	8/99	84%
10	Star Trek Compilation	Interplay	1/99	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	The Curse of Monkey Island	Adventure	6/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/99	91%
3	Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	8/99	89%
4	Civilization 2	Strategie	8/99	88%
5	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
6	Incubation	Taktikspiel	4/99	87%
7	F-22 Total Air War	Flugsimulation	5/99	87%
8	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	NEU	86%
9	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
10	Grand Prix 2	Rennspiel	4/99	85%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Meistermacher

Kurt

Mit dem Start der Bundesliga wird Kurt günstiger: Zum Stehplatz-Preis bekommen Sie den heißbegehrten Platz auf der Trainerbank.



Die Mannschaftsaufstellung ist ein wenig unübersichtlich geraten.

Das Heartline-Team bringt Tempo ins beschauliche Fußball-Manager-Genre. Bereits in einem Monat wollen die **Bundesliga-Manager**-Macher den Nachfolger zu ihrem **Kurt** veröffentlichen. Höchste Eisenbahn, das »alte« Programm noch zum Budgetpreis unters Spielervolk zu bringen.

Packende Spieltage

Hinter dem ulkigen Namen **Kurt** verbirgt sich ein knallharter Fußballmanager der besonderen Art. Denn als bislang einziger stellt er die Spiele Ihres Teams in Echtzeit glaubwürdig dar. Spielzüge und der Verlauf des Matches wirken dabei fast lebensecht. Rund 20 Charakterwerte der Kicker wie Spritzigkeit, Kondition und Paßgenauigkeit bilden die Grundlage, auf der die Ballkontakte berechnet werden. Daneben fließen die gewählte Aufstellung und vor allem der abzudeckende Raum einzelner Spieler in die Kalkulation ein. Was nach Rechenschieberei klingt, entfaltet beim Zugucken höchste Dramatik, wenn Ihre Mannen in 3D über den Platz fegen. Sie können sogar per Maus mehrere Spieler markieren, und Ihnen Anweisungen wie »aus jeder Lage aufs Tor schießen« geben.

Mini-Manager

Das Drumherum ist, anders als bei der **Anstoss**-Konkurrenz, eher spartanisch ausgefallen. Fanartikel-Verkauf, etwas Stadionmanagement und ein Mini-Börsenpart sind die einzigen Zusatzeinnahmen. Die meiste Zeit verbringen Sie damit, die Spieler gezielt zu trainieren und die optimale Aufstellung zu finden. Auf Wunsch übernimmt ein digitaler Assistent diese Aufgaben. Wegen der fehlenden Lizenz tragen Spieler und Vereine leicht verballhornte Namen, die Sie aber über den mitgelieferten Editor leicht korrigieren können. Dort lassen sich auch die Vereinswappen und das Reglement bearbeiten. MIC



Magere Grafik, hoher Nutzen. Aus dem Ballverhalten der Spieler können Sie direkt Rückschlüsse auf Ihre Leistungen ziehen.

Mick Schnelle



Immer noch Spitze

Da Anstoss 3 noch ein Weilchen auf sich warten läßt, bleibt Kurt der Genrekönig. Klar, die Grafik ist eher simpel, doch darauf achte ich gar nicht, wenn die Spiele erst mal so richtig in Gang kommen. Mehrfach habe ich mich dabei ertappt, wie ich vor dem Monitor meinen Jungs Befehle zubrüllen wollte. Ein echter Motivationsdämpfer ist die teilweise fummelige Steuerung. Vor allem die zahllosen, wenig bezeichnenden Icons sind gewöhnungsbedürftig. Trotzdem lohnt sich die Einarbeitungsphase: Einen spannenderen Fußballmanager werden Sie derzeit nicht finden. Allerdings soll schon in einem Monat der stark erweiterte Nachfolger erscheinen.

Kurt

Genre:	Fußballmanager	Hersteller:	Heartline
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 64 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend

82% Spielspass

Trainermanager mit Echtzeit-Dramatik.

Dark Omen

GameStar »für besonderen Realismus« Dark Omen

Mit Feuer und Stahl gegen die Horden des Bösen.



Unser Feuerzauberer grillt ungewaschene Orks per Flammenstrahl.

Ein untoter Unhold bedroht mit seinen Truppen das menschliche Imperium. Sie erhalten als Söldnerführer Bernhardt den Auftrag, der Sache nachzugehen. Dabei hegen und pflegen Sie Ihre anfangs bescheidene Armee, die Sie von Einsatz zu Einsatz begleitet. Ihre Krieger sind in bis zu 30 Mann starke Einheiten eingeteilt, die in Formationen kämpfen. Neben regulären Streitern setzen Sie auch Zauberer und Oger ein. Die Schlachten selbst sehen Sie dreh- und zoombar von schräg oben. Ein komfortables Truppensymbol-System am Bildschirmrand hilft Ihnen, Ihre Verbände trotz Echtzeit-Hektik im Griff zu haben. GUN

Gunnar Lott

Gutes Omen

Bei Dark Omen glaube ich fast, den Pulverdampf der Kanonen zu riechen. Selten wurden Fantasy-Schlachten derart realistisch umgesetzt. Dazu kommen gutes Missionsdesign, der von spannenden Details überfließende Warhammer-Hintergrund und ein ans Tabletop angelehnter Mehrspieler-Modus, der mir durchwachte Nächte beschert hat. Feldherrnherz, was willst du mehr?

Warhammer: Dark Omen

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 30 bis 260 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 100	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut

86% Spielspass

Realistisch simulierte Fantasy-Schlachten.

Caesar 3

Sim-City-Konkurrent im Altertum.

Stellen Sie sich vor, Sie dürfen Ihren Teil zum Aufbau des Römerreichs beitragen. Und zwar als Gouverneur, der winzige Bauerndörfer zu stattlichen Städten aufmöbelt. Dazu geben Sie in Caesar 3 Wohnland zur Bebauung frei, errichten Landgüter und Handwerksbetriebe oder spendieren Ihrer Siedlung pompöse Arenen. Damit Ihre Plebejer zufrieden sind, müssen Sie für Wasser und Wohlstand sorgen. Mit Gütern betreiben Sie Handel mit anderen Städten, die verdienten Sesterzen stecken Sie in Truppen und Bollwerke. Hin und wieder schauen nämlich neidische Barbaren vorbei, die Sie zurückschlagen müssen. Die simplen Echtzeit-Schlachten finden direkt vor Ihren Stadtmauern statt. CS

Christian Schmidt

Brot und Spiele

Caesar 3 lehrt Sie, warum Rom nicht an einem Tag erbaut wurde: Mal brennt ein Haus ab, mal schreien Bürger nach Arbeit. Wenn man die komplexen Zusammenhänge in Caesar 3 erst einmal verstanden hat, macht das antike Management richtig Laune. Komfortable Anzeigen helfen bei der Problemlösung, die gelegentlichen Kämpfe sorgen für Abwechslung während des Städtebaus.



Auf den Straßen Ihrer Siedlung schieben Händler ihre Karren.

Caesar 3

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Impressions
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 150 bis 550 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

83% Spielspass

Kniffliges Aufbauspiel in der Antike.

Gib Gummi

Neun Spiele rund ums Auto.



Grand Theft Auto: Wir kapern uns einen flotten Polizeiwagen.

Thema mit Variationen: In neun Spielen sind Sie auf vier Rädern unterwegs. Bei **Grand Theft Auto** flitzen Sie mit geklauten Fahrzeugen aus der Vogelperspektive durch Großstädte; nebenbei erfüllen Sie Aufträge für die Mafia und sammeln durch Kollisionen mit anderen Verkehrsteilnehmern Punkte. Auch in **Carmageddon** (deutsche Version) gibt's Boni für Rempler, allerdings rasen Sie auf Rundkursen gegen die Zeit. Hinter dem Namen **Axelerator** versteckt sich Synetics Erstling **Have a Nice Day**, bei dem Sie der Gegner auch mit Waffengewalt Herr werden sollen. Die übrigen Titel stehen auf der Autobahn der Spielegeschichte mit qualmendem Motor auf dem Standstreifen. CS

Christian Schmidt
Lahme Enten

Willkommen im Altersheim! Die Rennspielchen von Gib Gummi haben alle schon ordentlich Rost angesetzt. Abgesehen davon taugen auch die wenigsten für wirklich spaßige Partien; nur mit Grand Theft Auto und Carmageddon können Sie vielleicht noch eine Weile Spaß haben.

Gib Gummi

Preis: ca. 60 Mark
Sprache: Deutsch
System: Windows 95 / MS-DOS
Hersteller: GT Value
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ab 10 MByte
Hardware: Pentium 90, 16 MByte RAM, 4fach CD

Spiel	Genre	Einzelwertung
Grand Theft Auto	Actionspiel	Gut
Carmageddon	Action-Rennspiel	Befriedigend
Axelerator (Have a Nice Day)	Action-Rennspiel	Befriedigend
Street Racer	Rennspiel	Ausreichend
Rallye Championships	Rennspiel	Ausreichend
International Rallye Championship	Rennspiel	Mangelhaft
Speed Haste	Rennspiel	Mangelhaft
Race Mania	Rennspiel	Mangelhaft
LA Blaster	Rennspiel	Ungenügend

Zusammenfassung: Lauter olle Kamellen für teure 60 Mark: Den Kauf sollten Sie sich gut überlegen. Wenn Sie an actionreichem Rasen ohne Anspruch interessiert sind, könnte Gib Gummi kurzzeitig Spaß machen.

56% Spielspass

Sammelsurium älterer Action-Rennspiele.

Klitzekleine Staunepreise

Aktuelle Budget-Spiele

Die aktuellsten Schnäppchen, die lohnendsten Spielepacks.

Es müssen nicht immer teure Top-Titel sein: Für den angenehmen Spieleabend tun's auch mal ältere Hits, zum Budget-Preis günstig eingekauft. Welche Programme gerade neu auf dem Markt eingetrudelt sind, sagt Ihnen unsere monatliche Liste. Zusätzliche Infos zu jedem Spiel helfen Ihnen bei der Auswahl, je nach Geschmack können Sie Ihre Lieblingstitel herauspicken. CS



Interstate '76 Nitro Raiders: Heftige Autoschlachten in der amerikanischen Wüste.

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
	Arcade Pool 2	Sportspiel	-	1998	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Asteroids	Actionspiel	52%	1998	1/99	Activision	30 Mark	(0190) 51 00 55
	Bleifuss Fun	Rennspiel	72%	1997	11/97	Bleifuss Quattro (Comp.)	60 Mark	(040) 89 70 33 33
	Bleifuss Rally	Rennspiel	79%	1997	1/98	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
	Bleifuss Rally	Rennspiel	79%	1997	1/98	Bleifuss Quattro (Comp.)	60 Mark	(040) 89 70 33 33
NEU	Caesar 3	Aufbauspiel	83%	1998	12/98	Sierra Originals	30 Mark	(06103) 99 40 40
NEU	Carmageddon (deutsch)	Action-Rennspiel	68%	1997	9/98	Gib Gummi (Comp.)	60 Mark	(01805) 25 43 92
	Civil War Generals 2	Taktikspiel	67%	1997	12/97	Sierra Originals	30 Mark	(06103) 99 40 40
	Civilization 2	Strategie	90%	1996	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	88%	1995	-	C&C Megabox (Comp.)	30 Mark	(0190) 57 23 33
	Command & Conquer 2	Echtzeit-Strategie	87%	1996	-	C&C 2 Megabox (Comp.)	60 Mark	(0190) 57 23 33
	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	86%	1998	4/98	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
	Descent 2	3D-Action	81%	1996	-	Virgin White Label	20 Mark	(040) 89 70 33 33
	Diablo	Action-Rollenspiel	85%	1997	-	Diablo + Hellfire (Comp.)	30 Mark	(06103) 99 40 40
	Fallout	Rollenspiel	85%	1997	12/97	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
	Fallout	Rollenspiel	85%	1997	12/97	Adventure Hall of Fame (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
	Freespace + Silent Threat	Weltraumspiel	85%	1998	8/98	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
NEU	Grand Theft Auto	Actionspiel	75%	1997	1/98	Gib Gummi (Comp.)	60 Mark	(01805) 25 43 92
NEU	Heretic 2	Actionspiel	84%	1998	1/99	Activision Good Buy	30 Mark	(0190) 51 00 55
	Interstate '76	Simulation	83%	1997	10/97	Pepper Pack 2 (Comp.)	30 Mark	(0531) 21 53 40
NEU	Interstate '76: Nitro Raiders	Simulation	84%	1998	5/98	Activision Good Buy	30 Mark	(0190) 51 00 55
NEU	Kurt	Fußballmanager	82%	1999	3/99	Heartline	40 Mark	(089) 85 79 51 38
NEU	Land der Hoffnung	Aufbauspiel	30%	1999	6/99	Innonics	30 Mark	(0511) 33 61 37 90
	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	85%	1998	5/98	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
	Mana	Echtzeit-Strategie	69%	1998	1/99	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
	MAX 2	Strategie	77%	1998	9/98	Virgin White Label	20 Mark	(040) 89 70 33 33
	Panzer General 3D	Taktikspiel	82%	1997	12/97	War Pack (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
	Sanitarium	Adventure	73%	1998	8/98	Dreamforge	30 Mark	(01805) 25 03 83
	Silent Hunter	U-Boot-Simulation	77%	1996	-	War Pack (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
	Soldiers at War	Taktikspiel	67%	1998	6/98	War Pack (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
	Team Apache	Flugsimulation	72%	1998	8/98	War Pack (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
	Transport Tycoon Deluxe	Strategie	-	1995	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
	Wall Street Trader	Wirtschaftssimulation	-	1998	-	Eidos Premier Collection	40 Mark	(01805) 22 31 24
	Warhammer 40K: Chaos Gate	Taktikspiel	75%	1998	12/98	Warhammer Collection (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14
	Warhammer 40K: Fin. Liberation	Taktikspiel	79%	1998	2/98	Warhammer Collection (Comp.)	30 Mark	(0208) 992 41 14

Kurztests

Ran Fußball Manager



Dröger als ein Match in der Altherren-Liga.

Genre:	Manager	Hersteller:	Swing
Anspruch:	Fortgeschr.	System:	Win 95, MS-DOS
Preis:	ca. 50 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis acht (an einem Rechner)		

Gunnar Lott: »Alarm! Das ist ja ein DOS-Programm! Nicht nur, daß es aussieht wie von 1994 – es nervt auch mit unübersichtlichen Menüs und umständlicher Bedienung. Bewegte Spielszenen gibt's ebensowenig wie original Spielernamen. Rote Karte!«

23% Spielspass

Nascar Road Racing 2000



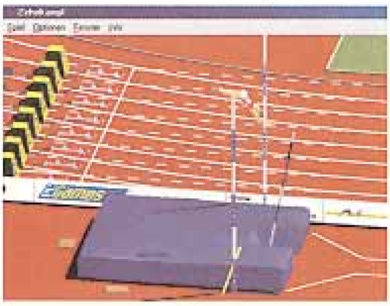
Nicht mal 3D-Karten werden unterstützt.

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 50 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer		

Michael Galuschka: »Das ist wirklich dreist: Bei Nascar Road Racing 2000 handelt es sich im Prinzip um eine Light-Version des alten, mäßigen Andretti Racing. Hoffentlich fällt keiner der angepeilten Einsteiger auf diesen Nepp herein.«

18% Spielspass

Zehnkampf



Frank Busemanns Zehnkampf taugt nichts.

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Greenwood
Anspruch:	Fortgeschr.	System:	Win 95
Preis:	ca. 50 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Rüdiger Steidle: »Ich hatte geglaubt, das Spielprinzip sei ausgestorben: Man drücke die Pfeiltasten im Takt der Sportlerfigur und haue zum Sprung rechtzeitig auf die Leertaste. Dieses Spiel hat Namensgeber Frank Buseman nicht verdient!«

22% Spielspass

Go Kart Racing



Amokfahrende KI-Piloten wollen uns rammen.

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Data Becker
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 50 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		

Gunnar Lott: »Das Positive zuerst: Die Installation funktioniert problemlos. Danach kommt's knüppeldick – mäßige Grafik, erbärmliche Fahrer-KI und die vermutlich schlechteste Steuerung, mit der je Fahrzeuge über Asphalt gelenkt wurden.«

17% Spielspass

CD-Inhalt 10/99

Jörg Spormann



Klasse und Masse

Zum zweiten Geburtstag von GameStar präsentieren wir Ihnen einige Neuerungen rund um unsere CDs. Die Silberscheiben stecken ab jetzt in einem eigenen Cover gleich hinter dem Titelblatt, damit Sie schon beim Aufschlagen des Hefts den kompletten CD-Überblick bekommen. Die Menüoberfläche ist vollständig überarbeitet worden, um noch mehr Übersicht und Komfort bei der Bedienung zu gewährleisten. Daß wir diesmal sogar drei CDs benötigen, um all die Highlights unterzubringen, verwundert angesichts von massenhaft Klasse-Programmen kaum.

Unsere Haupt-Vollversion **Warhammer 40K: Chaos Gate** haben wir kräftig erweitert: mit einer Zusatz-Kampagne, weiteren Szenarios, dem neusten Patch und deutschen Missionsbeschreibungen (im Heft). Außerdem gibt's die Bonus-Vollversion **G-Nome**, die beiden Exklusiv-Demos **Seven Kingdoms 2** und **Abomination**, sowie das große Special zu **C&C 3** mit dem Video-Duell gegen **AoE 2** sowie Top-Demos wie **System Shock 2** und **Freespace 2** als unser Geburtstagsgeschenk an Sie. Nicht zu vergessen: unsere 13 Videos. Zu **Command&Conquer 3** etwa sehen Sie alle Highlights und die beiden Intros von GDI und Nod. Und anläßlich eines Besuchs bei EA Sports konnten wir Specials zu **Fifa 2000** und **NHL 2000** drehen.

Special-CD

Vollversion

Warhammer 40K: Chaos Gate	\Autorun.exe
Patch Version 1.2	\Patch\Cgate12.exe
Handbuch	\Handbuch\Handbuch.pdf
Glossar	\Handbuch\Glossar.pdf
Acrobat Reader 4.0	\Handbuch\Ar40deu.exe
Zusatzszenarios	\Scen*.*
DirectX 6.1	\DirectX6\Dx61ger.exe

Demo-CD

Exklusiv-Demos

Seven Kingdoms 2	\Demos\Sevenk2\Setup.exe
Abomination	\Demos\Abom\Setup.exe

Demos

Action:	
Sinistar: Unleashed	\Demos\Sinistar\Setup.exe
Strategie:	
Fleet Command	\Demos\Fleetcom\Setup.exe
Sport:	
Midtown Madness	\Demos\Midtown\Midmaddemo.exe
Simulation:	
Freespace 2	\Demos\Free2\Fs2demo10.exe
Adventures:	
System Shock 2	\Demos\System\Ss2.exe

Videos

Video-Duell C&C 3 gegen AoE 2	\Videos\Duell.mpg
Fifa 2000	\Videos\Fifa.mpg
NHL 2000	\Videos\Nhl.mpg
NBA 2000	\Videos\Nba.mpg
The Real Neverending Story	\Videos\Realnes.mpg
Trailer zu Star Trek: Der Aufstand	\Videos\Startrek.mpg

Programme

1&1 T-Online-Software	\Diverses\1und1\Setup.exe
Cheatprogramm zu Aliens vs. Predator	\Diverses\Cheat\Avp*.*
Cheatprogramm zu Outcast	\Diverses\Cheat\Outcast*.*
DirectX 6.1 für Windows 95/98	\Diverses\Directx\Dx61ger.exe
T-Online: CMGA-Spiele	\Diverses\Cmga\Cmga.exe

Bonus-CD

Vollversion

G-Nome	\Setup.exe
Handbuch zu G-Nome	\Handbuch\Gnome.pdf

Video-Specials

Command&Conquer 3	\Videos\Cc3.mpg
C&C 3: GDI-Intro	\Videos\Introgdi.mpg
C&C 3: NOD-Intro	\Videos\Intronod.mpg
Battlezone 2	\Videos\Battle.mpg
Giants	\Videos\Giants.mpg
Neverwinter Nights	\Videos\Nwinter.mpg
GameStar-TV	\Videos\Gstv1099.mpg

Patches

Aliens vs. Predator V0.98	\Patch\Alien\Avpeuro01.exe
Atari Arcade Hits Volume 1 Patch 1	\Patch\Atari\Aahpatch.exe
Baldur's Gate Addon V1.33.5512 (US)	\Patch\Bgtotsc\Bgtus5512.exe
DSF Fußball Manager 98 Patch	Patch\Dsf*.*
European Air War V1.2 (dt.)	\Patch\Eaw\Eawv1-2g.exe
Falcon 4.0 V1.07 (US)	\Patch\Falcon4\Setup.exe
Fighting Steel V1.03	\Patch\Fighting\Fsv1_03.exe
Hidden & Dangerous V1.1 (dt.)	\Patch\Hidden\H&d_euro_patch.exe
MechWarrior 3 V1.1 (dt.)	\Patch\Mechw\Mw3v11gr.exe
Official Formula 1 Racing Patch 2	\Patch\Offic*.*
S.C.A.R.S. Voodoo3-Update	\Patch\Scars\Scarsfx.exe
Starsiege V1.0.0.4	\Patch\Stars\S00to04.exe
Starsiege Tribes V1.3 (von V1.0)	\Patch\Sstribes\Tr10to13.exe
Starsiege Tribes V1.6 (von V1.5)	\Patch\Sstribes\Tr15to16.exe
Starsiege Tribes V1.7 (von V1.6)	\Patch\Sstribes\Tr16to17.exe
Starsiege Tribes V1.8 (von V1.7)	\Patch\Sstribes\Tr17to18.exe
Star Trek: Birth of the Federation V1.0.2	\Patch\Stbrith\Botf102g.exe
T.A. Kingdoms V1.1	\Patch\Taking\V11bapatch.exe
Warzone 2100 V1.06b	\Patch\Warzone\Wz2100106b.exe
X – Beyond the Frontier V1.3 (von V1.0)	\Patch\X\Xp10to13.exe
X – Beyond the Frontier V1.3 (von V1.1)	\Patch\X\Xp11to13.exe

Programme

3Dfx Banshee Tweak-Tool V2.22	\Diverses\Grafik\3dfx_th3*.*
Beta-TweakIt	\Diverses\Grafik\TweakIt\Betatweakit.exe
DataStar	\Diverses\Datastar\Dstarcd.exe
Delete Tool	\Diverses\Grafik\Delv\Delv.inf
Dirty Little Helper 98 Lite	\Diverses\Dlh98\Setup.exe
Fastcard	\Diverses\Grafik\Fastcard\Fc114ins.exe
Gamechannel Anmeldung	\Diverses\Gamec\Gamechannel.exe
GameStar Umfrage	\Diverses\Frage\Setup.exe
PowerStrip 2.51.07	\Diverses\Powers\Pstrip.exe
Rage 128 Tweaker	\Diverses\Grafik\Rage128\Setup.exe
Savegame Editor Construction Kit (SECK)	\Diverses\Seck\Setup.exe
Setup Controls	\Diverses\Grafik\Setup\Setupvb6.exe
Setup MOC	\Diverses\Grafik\Setmoc\Setupmoc.exe
Tweak Utility für Savage	\Diverses\Grafik\S3tweak\S3tweak.exe
Voodoo 3 Overclock-Utility	\Diverses\Grafik\V3oc2400*.*
Voodoo 3 Tweaker	\Diverses\Grafik\V3tweak\V3tweaker.exe
Wettbewerb zu Heroes of M. & M. 3	\Diverses\Homm3\Info.rtf
Wettbewerb zu Sheep	\Diverses\Sheep\Info.rtf

Updates

Alpha Centauri, Karten	\Diverses\Updates\Alpha*.*
Dungeon Keeper 2, Level	\Diverses\Updates\Dk2\Dk2bonuspack2.exe
Heroes of M. & M. 3, Szenario	\Diverses\Updates\Homm3*.*
Outcast Outtake	\Diverses\Updates\Outcast\Outcast001.mpg
StarCraft, Levels	\Diverses\Updates\Starcraft*.*
Starsiege Tribes, Grafik	\Diverses\Updates\Startrib*.*
X – Beyond the Frontier, Karte	\Gamestar\Xkarte.jpg

Grafikkartentreiber

3Dfx Voodoo 3 Referenztreiber	\Treiber\3dfx\Voodoo3\V3w9x.exe
3Dfx Voodoo 3 3500 Referenztreiber Win 95	\Treiber\3dfx\Voodoo3\3500\3500tv_w95.exe
3Dfx Voodoo 3 3500 Referenztreiber Win 98	\Treiber\3dfx\Voodoo3\3500\3500tv_w98.exe
3Dfx Voodoo 3 3500 Tools	\Treiber\3dfx\Voodoo3\3500\3dfxtools.exe
ASUS AGP-V3400 TNT	\Treiber\Asus\V3800\V38setup.exe
ASUS AGP-V3800 TNT 2	\Treiber\Asus\V3800\V38setup.exe
Elsa Victory Erazor	\Treiber\Elsa\Erazor\Veraw9x.exe
Elsa Erazor 3 Win 95/98	\Treiber\Elsa\Erazor3\Era3_w9x.exe
Guillemot Maxi Gamer Phoenix 2	\Treiber\Guillemot\Xentor\Dgp2x-208de.exe
Guillemot Maxi Gamer Phoenix 2 Bios	\Treiber\Guillemot\Xentor*.*
Guillemot Maxi Gamer Xentor	\Treiber\Guillemot\Xentor\Dgp2x-208de.exe
Guillemot Maxi Gamer Xentor Bios	\Treiber\Guillemot\Xentor*.*
Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	\Treiber\Guillemot\Xentor\Dgp2x-208de.exe
Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 Bios	\Treiber\Guillemot\Xentor*.*
Hercules Dynamite TNT	\Treiber\Hercules\Dynatnt\Dtntw208g.exe
Hercules Dynamite TNT 2	\Treiber\Hercules\Dynatnt\Dtntw208g.exe
Hercules Dynamite TNT 2 Ultra	\Treiber\Hercules\Dynatnt\Dtntw208g.exe

Joysticktreiber

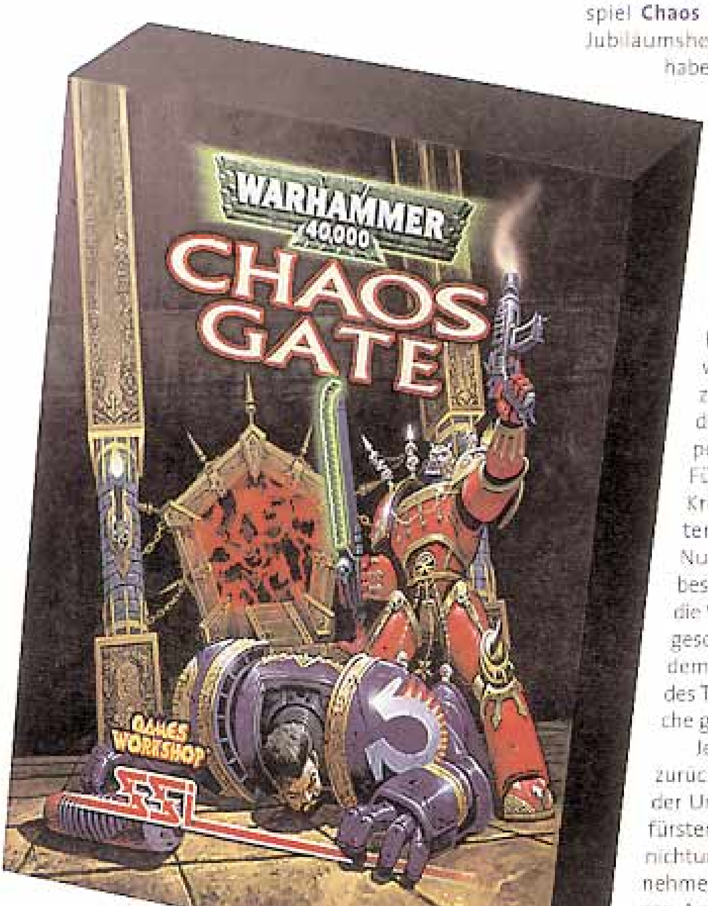
CH F-16 Combatstick	\Treiber\Joy\Ch\F16-cs.exe
Gravis Joystick-Treiber	\Treiber\Joy\Gravis\Xp21ftp.exe
Logitech Wingman Software	\Treiber\Joy\Logi\Ws320deu.exe
Logitech Wingman Konfigurationstool	\Treiber\Joy\Logi\Lws_sclg.exe
Saitek Cyborg 3D	\Treiber\Joy\Saitek\Cyb3d\Cyb3d.exe
Saitek Gamepad X6-33M	\Treiber\Joy\Saitek\X6-33m\Setup.exe

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

10/99

Vollversion Warhammer 40,000 Chaos Gate

GameStar feiert Jubiläum. Damit Sie mitfeiern können, präsentieren wir Ihnen eine hochwertige Vollversion: In Chaos Gate bekämpfen Sie im X-Com-Stil die üblen Chaosmarines.



Ein Ausflug in das faszinierende **Warhammer 40K**-Universum: Das Taktikspiel **Chaos Gate**, das wir zu unserem Jubiläumsheft für Sie an Land gezogen haben, ist noch nicht einmal ein Jahr alt. Es kombiniert das bewährte Spielprinzip des Klassikers **Ufo** mit dem Hintergrund des beliebten **Warhammer**-Tabletops.

Kampf gegen die Ketzer

Der blutige Bürgerkrieg innerhalb des Imperiums, die Horus-Häresie, liegt mittlerweile zehn Jahrtausende zurück. Damals war ein Teil der Space Marines, Elitetruppen des Imperators, unter Führung des ketzerischen Kriegsherrn Horus zu den Göttern des Chaos übergelaufen. Nur unter großen Opfern besiegten die loyalen Legionen die Verräter. Die Reste von Horus' geschlagener Armee flohen nach dem Tod ihres Führers ins Auge des Terrors, eine schwer zugängliche galaktische Region.

Jetzt kehren die Abtrünnigen zurück, um Rache zu nehmen. Mit der Unterstützung des Dämonenfürsten Zymran planen sie die Vernichtung des Imperiums. Sie übernehmen die Rolle von Captain Kruger, Anführer der 2. Kompanie der loyalen Ultramarines. Kruger wird in einem Kathedralenschiff ausgesandt, um die Chaosjünger zu stoppen.

Im Ordens-Raumschiff

Der erste Bildschirm im Spiel zeigt eine Innenansicht des gewaltigen Ultramarines-Raumschiffs. Der Monitor an der Stirnseite ist Ihr erster Anlaufpunkt: Einsatzbesprechung. Nachdem Sie die gelesen haben (deutsche Übersetzung: siehe Kasten unten), ist die Tür gleich rechts zugänglich. Dort können Sie Ihr Team für die erste Mission ausrüsten. Sie haben fünf Mann zur Verfügung; beginnen Sie damit, dem besten Schützen einen Heavy Bolter zuzuteilen. Ansonsten reicht die Grundausstattung für den ersten Einsatz vollkommen aus. Sie verlassen diesen Bildschirm durch die rechte Tür. Nun sind Sie wieder im Hauptraum. Wenn Sie die zweite Tür auf der rechten Seite nehmen, startet Ihre erste Mission.

Zug um Zug

Im Taktikbildschirm steuern Sie Ihre fünf bis 20 Kämpfer einzeln oder durch typisches Rahmenziehen auch als Gruppe, wobei jeder ein gewisses Kontingent an Zeitpunkten hat. Jede Aktion wie Laufen, Schießen oder Hinknien kostet Zeit. Sobald alle Kämpfer ihre Punkte verbraucht haben, ist die Runde vorbei. Anschließend zieht der PC. Die taktischen Karten sind in sieben Höhenstufen eingeteilt, die Sie einzeln durchschalten können. Denken Sie daran, daß die feindlichen Fieslinge auch auf einem Dach oder Hügel lauern könnten. Wenn ein Marine einen Feind erledigt, erhält er wie in einem Rollenspiel Erfahrungspunkte. Da die Jungs mit zunehmender Erfahrung wesentlich besser werden, sollten Sie stark darauf achten, keine

Deutsche Missionsbeschreibungen

Zur besseren Übersicht führen wir die Einsatzziele aus allen Missionsbeschreibungen übersetzt auf:

Mission 1: Betreten Sie den Tempel, und stellen Sie das Relikt sicher. (Empf. Waffen: Antiplant-, Krak- und Frag-Grenades, Heavy Bolter.)

Mission 2: Erobern Sie die Kolonie auf Kimmerra II zurück. Schalten Sie alle Chaosanhänger aus. Es heißt, daß in den Minen eine alte Gruft freigelegt wurde. Finden Sie die, und suchen Sie nach Artefakten. (Empf. Waffen: Devastator Squad, weitreichende Waffen, Blind-Grenades.)

Mission 3: Attackieren Sie die Chaosbasis auf Kimmerra IV. Erreichen Sie den Tempel, und finden Sie das Relikt. Erledigen Sie alle Chaostruppen. (Empf. Waffen: Assault Squad, Heavy Weapons, Blind-Grenades.)

Mission 4: Greifen Sie die Festung mit Hilfe des Predator Panzers an. Zerstören Sie die Türen, die Ihren Kämpfern den Eingang in den Berg versperren. (Empf. Waffen: Missile Launcher mit Krak-Missiles.)

Mission 5: Finden Sie in den Höhlen die Lavagrube, die das Kraftfeld der Kathedrale mit Energie versorgt. Der Techmarine muß dann die Kontrollen der Schildgeneratoren in der Nähe finden und sie abschalten. (Empfohlene Waffen: Blind-, Krak- und Frag-Grenades sowie Nahkampfwaffen.)



Unsere Terminatoren haben die Feinde mit dem Flammenwerfer eingedeckt. Rechts oben sehen Sie die ausblendbare Übersichtskarte.

Veteranen zu verlieren und in gefährlichen Situationen statt dessen unerfahrene Truppen als Kanonenfutter opfern.



Im späteren Spiel treffen Sie auf große Dämonen wie diesen mächtigen Bloodthirster.

Tempel des Todes

Fächern Sie in der ersten Mission Ihre Leute sofort etwas auf, um das Schußfeld zu verbessern. Verbrauchen Sie nicht alle Aktionspunkte, sondern lassen Sie pro Mann etwa 30 übrig. Nun klicken Sie bei jedem Kämpfer auf das Auge-Icon – damit sind Ihre Leute im Overwatch-Modus und werden selbständig feuern, wenn ein Gegner in ihr Blickfeld kommt. Der Mann mit dem Heavy Bolter sollte etwa in der Mitte stehen. Beenden Sie nun Ihre Runde. Danach bewegen sich die Chaosjünger und werden von Ihren Marines beschossen. Gehen Sie so weiter vor, bis Sie vor den Tempeltoren stehen. Drinnen lauern einige Chaosmarines, die stärker gepanzert sind. Setzen Sie bevorzugt den Heavy Bolter und Krak-Granaten gegen sie ein. In der Mitte des Tempels wartet ein sternförmiges Artefakt auf Sie, das Ziel Ihres Einsatzes. Sammeln Sie jedoch noch alle Kisten mit Ausrüstung ein, ehe Sie das Artefakt an sich nehmen und damit die Mission beenden.



Zwischen den Einsätzen finden Sie sich im prunkvoll dekorierten Hauptraum des Ultramarine-Raumschiffs wieder.

Mission 6: Betreten Sie die Kathedrale, zerstören Sie das Warpgate, und erledigen Sie alle Chaosanhänger. (Empf. Waffen: Terminators mit Assault Cannons, Heavy Weapons.)
Mission 7: Entern Sie das Chaosschiff, und eskortieren Sie einen Techmarine zum Data-Terminal. Er muß dort alle wichtigen Informationen abrufen. Lassen Sie auf keinen Fall zu, daß er getötet wird. (Empf. Waffen: Nahkampfwaffen.)
Mission 8: Entern Sie das Chaosschiff, und finden Sie unseren Bruder, der dort gefangen gehalten wird. Der Apothecary muß ihn heilen, bevor er bewegt werden kann. (Empf. Waffen: Nahkampfwaffen.)
Mission 9: Greifen Sie die Festung an, und erobern Sie die zweite Hälfte des Reliktes aus Mission 3. Es soll sich in der innersten Kammer des Gebäudes befinden. (Empf. Waffen: Flammenwerfer.)
Mission 10: Attackieren Sie den Chaos-Außenposten auf Barrien, und zerstören Sie die gesamte Kommunikations-Ausrüstung des Feindes. Erledigen Sie alle Gegner. Angeblich sollen Vorräte in einer Gruft unter den Ruinen lagern. Machen Sie sich auf feindliche Panzerfahrzeuge gefaßt. (Empfohlene Waffen: Missile Launcher mit Krak-Missiles, zusätzliche Heavy Weapons, Krak-Grenades.)

Installation

Klicken Sie im Menü der Special-CD nacheinander auf »Vollversion«, »Warhammer 40K: Chaos Gate« und »Installieren«. Nun kommen Sie ins Installationsmenü. »Install« kopiert das Spiel auf Ihre Festplatte.

DirectX

Das Spiel fragt während des Einrichtens, ob DirectX installiert werden soll. Lehnen Sie diese Option ab. Falls auf Ihrem System DirectX 6.1 noch nicht installiert ist oder Sie nicht sicher sind, sollten Sie das (zum Spielen unbedingt notwendige) Programm auf andere Weise installieren. Klicken Sie dazu im Menü der Special-CD nacheinander auf »Vollversion«, »Warhammer 40K: Chaos Gate« und den DirectX-6.1-Button.

Patch

Im Menü »Vollversion« der Special-CD finden Sie auch den Patch auf Version 1.2. Führen Sie ihn erst aus, wenn die Installation von Chaos Gate abgeschlossen ist. Achtung: Sie müssen dazu den Pfad angeben, in dem Chaos Gate zuvor eingerichet wurde. Falls Sie nichts geändert haben, ist das C:\PROGRAMME\SSI\RANDOMGAMES\CHAOS GATE.

Handbuch und Glossar

Zum Handbuch auf der Special-CD gelangen Sie, wenn Sie im Menü »Vollversion« auf »Handbuch« klicken. Wenn Sie bereits über den Acrobat Reader verfügen, erscheint die Anleitung sofort. Falls nicht, müssen Sie das Anzeigeprogramm zuerst installieren. Den Reader finden Sie ebenfalls im Menü »Vollversion«. Sollten dabei Probleme auftreten, können Sie das Dokument auch direkt von CD aufrufen. Starten Sie dazu zuerst den Acrobat Reader und öffnen Sie die Datei HANDBUCH.PDF im Verzeichnis \HANDBUCH.

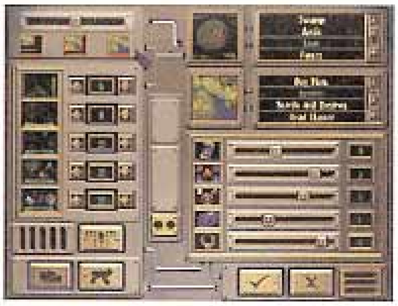
Auf die gleiche Weise finden Sie auch das Glossar, eine praktische Übersetzung aller im Spiel vorkommenden Begriffe, die Sie sich ausdrucken sollten, falls Sie mit dem Warhammer-Universum nicht vertraut sind.

Zusatz-Szenarios

Im CD-Menü der Special-CD finden Sie unter »Vollversion« und »Solo-Szenarios« sowie »Multiplayer-Szenarios« zusätzlich von Fans erstellte Missionen. Mit dem Button »Kopieren« übertragen Sie die gewünschten Levels auf Ihre Festplatte. Einzelspielerszenarios kommen in den Ordner \MAPS, Mehrspielerkarten in den Ordner \MULTIMAPS im Chaos-Gate-Verzeichnis.

Zusatz-Kampagne

Im CD-Menü finden Sie unter »Vollversion« und »Zusatz-Kampagne« eine von einem Fan gebastelte Kampagne. Mit dem Button »Kopieren« übertragen Sie die drei Levels auf Ihre Festplatte. Geben Sie als Ziel den Ordner \MAPS an.



Per Missionseditor basteln Sie mit ein wenig Übung schnell eigene Solo- und Mehrspielerkarten.



Fahrzeuge wie das Rhino können bis zu zehn Mann aufnehmen.

Mehr Missionen

Bei den nächsten Einsätzen können Sie oft wählen, ob Sie sie sofort durchführen oder zuvor noch eine zufallsgenerierte Mission spielen wollen, um Erfahrungspunkte für Ihre Kämpfer zu sammeln. Das Ultramarines-Raumschiff fliegt dann eine andere Route. 14 Haupteinsätze müssen bestanden werden, ehe Sie schließlich Lord Zymran Auge in Auge gegenüberstehen. Sollte Ihnen das zuwenig sein, können Sie per Zufallseditor oder komfortablem Szenarioeditor weitere entwerfen. In ersteren gelangen Sie, wenn Sie nach »New Game« auf »Random Mission« gehen, letzteren müssen Sie separat starten. Im Szenarioeditor steht Ihnen das Werkzeug zur Verfügung, mit dem die Programmierer die Originalmissionen erstellt haben. Der Umgang damit erfordert allerdings etwas Übung. Als Schmankerl haben wir gleich einige Missionen beigelegt, die Fans im Internet veröffentlicht haben. Sie finden sie im CD-Menü unter »Vollversion«, wenn Sie auf »Szenarios« klicken. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim glorreichen Kampf gegen die Mächte des Bösen! GUN



Hier sehen Sie Ihre gesamte Mannschaft. Je fünf Marines bilden zusammen ein Squad.



Im Ausrüstungsbildschirm legen Sie fest, mit welchen Waffen Ihre Truppe in den Kampf zieht.

Mission 11: Attackieren Sie die Kathedrale. Suchen und vernichten Sie alle Chaostruppen. Nehmen Sie das Warpgate ein, ohne es zu zerstören. (Empf. Waffen: Missile Launcher mit Krak-Missiles, zusätzliche Heavy Weapons, Krak-Grenades.)
Mission 12: Schalten Sie alle Chaostruppen aus, und erobern Sie den Ultramarine-Außenposten zurück. Suchen Sie unterwegs auch nach Vorraten. (Empf. Waffen: Assault Squad, Heavy Weapons.)
Mission 13: Greifen Sie die Festung der Tzeentch-Zauberer an. Finden Sie Schlüssel, um die verbotenen Gebiete betreten zu können. Erledigen Sie alle anwesenden Feinde. Finden Sie die Star Chart, die uns den Weg zu Zymrans Reich weisen wird. (Empf. Waffen: Terminators mit Thunderhammer und Stormshield, Nahkampfwaffen.)
Mission 14: Erledigen Sie den Bloodthirster Mallokh und alle seine Truppen. Finden Sie das Chaosgate, das uns in Zymrans Reich bringt. Benutzen Sie das Concordat Chaosium, um hineinzukommen. (Empf. Waffen: Heavy Weapons, Assault Squad, Blind-Grenades.)
Mission 15: Vernichten Sie den Chaos Lord Zymran, und der Sieg wird endgültig unser sein. (Empf. Waffen: Heavy Weapons, Assault Squad, Blind-Grenades.)

10/99

Bonus-Vollversion G-Nome

Zum zweiten Geburtstag von GameStar finden Sie auch eine zweite Vollversion auf unseren drei CDs. Komplett in Deutsch steuern Sie im Mechspiel G-Nome waffenstarrende HAWCs – oder kämpfen zu Fuß.

Installation

Klicken Sie im Menü der Bonus-CD nacheinander auf »Programme«, »Vollversion: G-Nome«, »G-Nome« und »Installieren«. Im folgenden Installationsprogramm können Sie das Spiel entweder ganz (240 MByte) oder teilweise (80 MByte) auf Ihrer Festplatte einrichten.

DirectX

Die Fehlermeldung am Ende des Setups ist kein Problem. Bestätigen Sie die Meldung einfach mit »OK«. G-Nome benötigt zwar DirectX, doch Sie sollten, wenn die neueste Version 6.1 noch nicht installiert ist oder Sie nicht sicher sind, das Programm auf andere Weise installieren. Klicken Sie dazu vor dem Spielstart im Menü der Bonus-CD wieder auf »Programme«, »Vollversion: G-Nome« und den DirectX-6.1-Button.

Als Joshua Gant verschlägt es Sie im Mechspiel **G-Nome** auf den Planeten Ruhelen. Dort versuchen die Scorps mit einer neuen Geheimwaffe, die Machtverhältnisse zu ihren Gunsten zu drehen. Da die Menschheit das nicht tatenlos hinnehmen will, werden Sie mit einem Spezialauftrag ins feindliche Territorium geschickt, um das »G-Nome« zu vernichten.

Mit den HAWCs unterwegs

In der 22 Missionen umfassenden Kampagne steuern Sie fast ausschließlich gepanzerte, schwerbewaffnete Kampfroboter, HAWCs (Heavy Armour Weapons Chassis) genannt. Von jedem Typ, ob Zweibeiner, Vierfüßler, Schwebe- oder Kettenfahrzeug, gibt es mehrere Varianten. Via Tastatur und Joystick lenken Sie Ihren Blechkameraden durch die vier Landschaftsarten Eis, Wüste, Wiese und Lava. Zunächst gilt es allerdings, unbeschadet die Grenze zu überqueren, drei Mitstreiter zu treffen und sich gegen zahlreiche Feinde zu wehren. Im Rahmen jeder Mission können (und müssen) Sie das sichere Kampfgefährt verlassen und zu Fuß weitermarschieren. Nur so gelangen Sie in Kontrollgebäude oder Raketentürme, um Ihren Kameraden zu helfen. Auf die gleiche Weise entern Sie auch neue HAWCs, allerdings besteht bei der Eroberung per pedes immer die Gefahr, zertrampelt zu werden.



Im Cockpit eines HAWC: Oben sind die verfügbaren Waffen dargestellt, unten rechts der Zustand des eigenen Kampfvehikels, links der des Feindes und in der Mitte das Radar.



Alle Anweisungen wie das Briefing und die Kommentare während des Spiels sind komplett in Deutsch und mit Sprachausgabe.

Kommunikation gefragt

Um die vorgegebenen Missionsziele erfolgreich zu absolvieren, sollten Sie sich vor dem Start der Kampagne die Trainingseinsätze gönnen. Sie lernen, sich im Cockpit zurecht zu finden, und wie Sie Ihren Kollegen Anweisungen erteilen. Gerade Koordination beim Sturm auf eine stark gesicherte Basis ist unabdingbar. Mit gezielten Angriffen und dem geschickten Halten von Stellungen bestehen Sie die teils unter Zeitdruck zu bewältigenden Aufgaben. Für spannende Multiplayerspiele stehen drei Extrakarten bereit, in denen bis zu acht Kampfroboter in Teams auch gegen den Computer antreten können. Dabei werden sämtliche Verbindungsoptionen wie Internet, LAN und Modem unterstützt. JS

Das Handbuch

Sie finden das Handbuch auf der Bonus-CD unter dem Eintrag »Programme«, »Vollversion: G-Nome« und »Handbuch«. Wenn Sie den Acrobat Reader installiert haben, erscheint die Anleitung sofort nach einem Klick auf »Anzeigen«. Ansonsten installieren Sie zuerst das Anzeigeprogramm. Die neue, deutsche Version 4.0 des Readers finden Sie im gleichen Menü.

Auf CD: ausführliche Beschreibungen

Demos

▶ Freespace 2

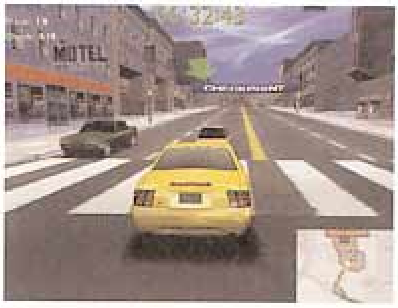
Weltraumspiel | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 98 MByte | 3D-Karte



Ziffernblock 2, 4, 6, 8 .... oben, unten, links, rechts
+, - .... Schub erhöhen, verringern
Linke CTRL-Taste .... Laser abfeuern
[Leertaste] .... Rakete abfeuern

▶ Midtown Madness

Rennspiel | Windows 95
Pentium 166 | 32 MByte RAM
Festpl.: 84 MByte | 3D-Karte



↑ ↓ ← → .... beschleunigen, bremsen, links, rechts
C .... Perspektive wechseln
V .... Außenansicht
TAB .... Karte

▶ Fleet Command

Strategiespiel | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 44 MByte | 3D-Karte



Linksklick .... Einheit auswählen
Rechtsklick .... Befehlsmenü
↑ ↓ ← → .... Karte scrollen
+, - .... zoomen

▶ System Shock 2

Rollenspiel | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 50 MByte



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
Rechtsklick .... benutzen, aufheben
Linksklick .... feuern
Y .... PSI aktivieren

▶ Sinistar: Unleashed

Actionspiel | Windows 95
Pentium 233 | 64 MByte RAM
Festpl.: 104 MByte | 3D-Karte



↑ ↓ ← → .... oben, unten, links, rechts
SHIFT .... Schub geben
CTRL .... Laser abfeuern
[Leertaste] .... Rakete abfeuern

Patches

Eine genaue Beschreibung sämtlicher Patches finden Sie auf der Bonus-CD unter »Patches«. Das Update für Aliens vs. Predator (deutsch) verbessert endlich die Speicherfunktion.

- Aliens vs. Predator V0.98
- Atari Arcade Hits Volume 1 Patch 1
- Baldur's Gate Addon V1.33.5512 (US)
- DSF Fußball Manager 98 Patch
- European Air War V1.2 (dt.)
- Falcon 4.0 V1.07 (US)
- Fighting Steel V1.03
- Hidden & Dangerous V1.1 (dt.)
- MechWarrior 3 V1.1 (dt.)
- Official Formula 1 Racing Patch 2
- S.C.A.R.S. Voodoo3-Update
- Starsiege V1.0.0.4
- Starsiege Tribes V1.8 (von V1.0)
- Starsiege Tribes V1.6 (von V1.5)
- Starsiege Tribes V1.7 (von V1.6)
- Starsiege Tribes V1.8 (von V1.7)
- Star Trek: Birth of the Federation V1.0.2
- T.A. Kingdoms V1.1
- Warzone 2100 V1.06b
- X – Beyond the Frontier V1.3 (von V1.0)
- X – Beyond the Frontier V1.3 (von V1.1)

Treiber

Auf der Bonus-CD sind wieder die aktuellen Treiber für alle gängigen Grafikkarten und Joysticks vertreten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter der Rubrik »Treiber«.

- 3Dfx Voodoo 3 3500 Referenztreiber Win 95
- 3Dfx Voodoo 3 3500 Referenztreiber Win 98
- 3Dfx Voodoo 3 3500 Tools
- ASUS AGP-V3400 TNT
- ASUS AGP-V3800 TNT 2
- Elsa Victory Erazor
- Elsa Erazor 3 Win 95/98
- Guillemot Maxi Gamer Phoenix 2
- Guillemot Maxi Gamer Phoenix 2 Bios
- Guillemot Maxi Gamer Xentor
- Guillemot Maxi Gamer Xentor Bios
- Guillemot Maxi Gamer Xentor 32
- Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 Bios
- Hercules Dynamite TNT
- Hercules Dynamite TNT 2
- Hercules Dynamite TNT 2 Ultra
- Joystick- und Gamepadtreiber:
- CH F-16 Combatstick
- Gravis Joystick-Treiber
- Logitech Wingman Software
- Logitech Wingman Konfigurationstool
- Saitek Cyborg 3D
- Saitek Gamepad X6-33M

Specials

Diesmal gibt es zu sechs aktuellen Spielen neue Levels, Szenarios, Karten, Grafiken und als Besonderheit ein Outtake. Weitere aktuelle Software auf der Bonus-CD in der Rubrik »Programme«.

- Alpha Centauri, Karten
- Dungeon Keeper 2, Level
- Heroes of Might and Magic 3, Szenario
- Outcast Outtake
- StarCraft, Levels
- Starsiege Tribes, Grafik



Drei neue Szenarios für den Strategiehit von Sid Meier sorgen für weiteren Spielspaß.

▶ Alpha Centauri

Für alle Strategen, die vom erfolgreichen Taktikspiel nicht genug bekommen können, haben wir drei neue Szenarios für die deutsche Version. In »DDay 2150« müssen Sie als Führer des Kollektivs in der Zeit von 2150 bis 2600 versuchen, drei Städte unter Ihre Kontrolle zu bringen. Beim zweiten Auftrag, »Desert Storm«, gilt es, mit den UN-Truppen Städte sowohl zu befreien als auch zu verteidigen. In der Mission »Allied Forces 2171« müssen Sie verhindern, daß die Invasoren fünf strategische Ziele in ihre Gewalt bringen.

▶ Outcast

Die Schöpfer von Outcast haben sich für das Action-Adventure um den Helden Cutter Slade etwas ganz besonderes einfallen lassen: Da das Spiel fast wie ein Kinofilm wirkt, und bei Dreharbeiten Pannen passieren, können Sie jetzt in einem Special auf der Bonus-CD erleben, mit welch umwerfenden Schwierigkeiten die Hauptfiguren während der Dreharbeiten zu kämpfen hatten.



Das Gespräch zwischen Cutter Slade und dem Talaner nimmt einen unerwarteten Verlauf.



Ein neuer Multiplayer-Level des beliebten Strategiespiels sorgt für heiße Gefechte via Netzwerk oder Internet.

▶ Dungeon Keeper 2

Direkt von den Bullfrog-Programmierern stammt das zweite Bonus Pack zum höllisch guten Echtzeit-Strategiespiel Dungeon Keeper 2. Der Multiplayerlevel wird einfach über unser CD-Menü installiert und steht dann unter »Einstellungen für Mehrspieler« bereit.

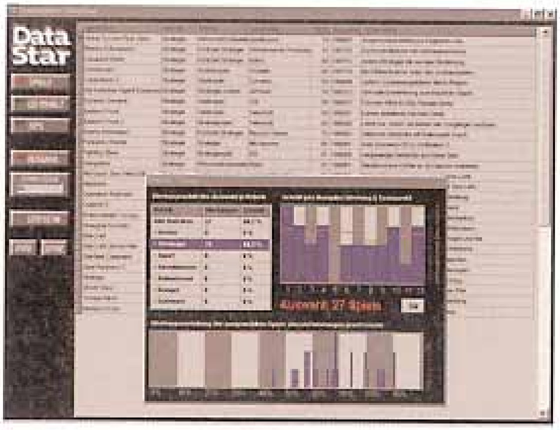
Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen. Fast alle Tools befinden sich auf der Bonus-CD.

3Dfx Banshee Tweak-Tool V2.22
Acrobat Reader 4.0
Beta-Tweakit
Cheat-Tool zu Aliens vs. Predator (auf Demo-CD)
Neues Cheat-Tool zu Outcast (auf Demo-CD)
DataStar
Dcontrol
Delete Tool
DirectX 6.1
Fastcard
PowerStrip 2.51.07
Rage 128 Tweaker
Savegame Editor Construction Kit
Setup Controls
Setup MOC
Tweak Utility für Savage
Voodoo 3 Overclock-Utility
Voodoo 3 Tweaker
Wettbewerb zu Sheep



Das neue Menü des GameStarters ist jetzt noch schöner und komfortabler als sein Vorgänger.


Der DataStar liefert Ihnen den kompletten GameStar-Überblick.

▶ GameStar DataStar

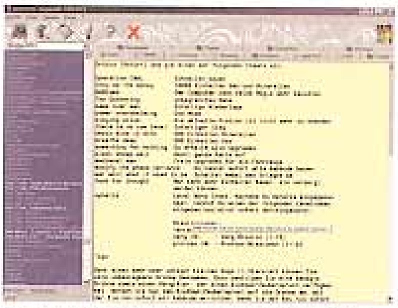
Unser aktualisierter DataStar zeigt Ihnen auf einen Klick wieder die komplette Übersicht über alle Tests, CD-Inhalte mit Demos, Patches, Videos und Programmen sowie sämtliche Tips&Tricks von der Erstausgabe 10/97 an. Wenn Sie auf eine Rubrik klicken, werden die Daten sortiert, erneutes Klicken kehrt die Reihenfolge um. Eine Suchfunktion und die Auswahlmenüs sowie Statistikfunktionen stehen bereit. Wahlweise werden die Infos auf Ihre Festplatte kopiert oder von der CD gelesen.

▶ Der neue GameStarter

Pünktlich zur Jubiläumsausgabe ist das neue CD-Menü des GameStarters fertig geworden. Der neue Look ist an die gestiegenen Grafikmöglichkeiten angepaßt. So wird bei einer Auflösung von 1024 mal 786 Pixel das Menü in voller Größe dargestellt. Das Bildfenster ist deutlich gewachsen, ebenso die Anzeige für die Einträge und die Infos. Neu ist der Button für die Webseite, der Sie gezielt zu der dem Programm entsprechenden Internetseite führt. Die Videos laufen nun wahlweise mit dem Standardplayer, als Vollbild oder im Menüfenster ab.

▶ DLH 98 Lite

Der Dirty Little Helper hilft Ihnen bei fast allen Spielen aus der Klemme. Darin finden Sie ausführliche Tips, Cheats, Komplettlösungen und sogar Trainer zu aktuellen und älteren Spielen.


Der aktuelle Dirty Little Helper 98 Lite hilft Ihnen bei vielen Spielen weiter.

Wettbewerb: Leserprogramme

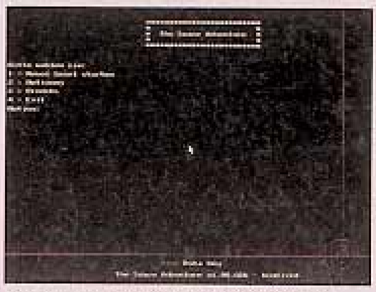
Leider muß diesmal der Wettbewerb zur Leser-Software aus Platzgründen entfallen. Ihre eingeschickten Programme gehen aber auf keinen Fall verloren, sondern bleiben natürlich im Rennen. Wir betonen an dieser Stelle nochmals, daß Ihr Programm wirklich von Ihnen stammen muß, sonst wird es disqualifiziert.

Schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

oder an:

cd@gamestar.de


Das Space Adventure, geschrieben von Michael Menzel und Nicolas Eberle, ist das Siegerprogramm aus GameStar 9/99.

Michael Menzel mit seinem Spiel Space Adventure wurde von den GameStar-Lesern zum Sieger des Wettbewerbs der Ausgabe 9/99 gewählt. Platz 2 belegt Flight Simulation 99 von Martin Mager vor Dirk Poelmann mit Incast.

Wettbewerb

▶ Heroes of Might and Magic 3

Mit **Heroes of Might and Magic 3** haben Sie zweimal die Chance, zu gewinnen. Wir rufen Sie auf, uns Ihre selbstgestalteten Karten zu schicken. Am besten eignen sich Zwei-Spieler-Levels, denn die Siegerkarte wird bei der offiziellen Deutschen Meisterschaft von Hersteller Ubi Soft in Berlin gespielt, und der glückliche Gewinner darf bei diesem Ereignis dabei sein. Zudem bekommen die drei besten Kartendesigner ein spezielles Set zu **Heroes of Might and Magic 3**, bestehend aus T-Shirt, Mauspad, Zinnfiguren, Aufkleber und dem brandneuen Addon zum Sucht-Strategiehit.



In hartumkäpften Fantasy-Schlachten wird der Deutsche Meister ermittelt.

Wer lieber als Spieler gewinnen will, der sollte sich für die Deutsche Meisterschaft anmelden. In 16 Vorrundenturnieren werden die Teilnehmer des Finales in Berlin am 13./14. November ermittelt. Termine für die Vorrunde, die von Mitte September bis Ende Oktober dauert, finden Sie unter www.heroes3.de. Alternativ können Sie die Daten auch telefonisch unter 0221/338 00 50 erfragen. Die Endrundenteilnehmer werden nach Berlin eingeladen, wo hochwertige Preise zu gewinnen sind. Aber auch in der Vorrunde erhalten die Plätze 2 bis 10 schon Preise im Wert bis zu 500,– DM. Insgesamt winken Sachpreise im Wert von 50.000,– DM. Gespielt wird je nach Teilnehmerzahl entweder im KO-System oder nach dem Vorbild Fußball-WM in Gruppen.



Mit Heroes of Might and Magic 3 und GameStar haben Sie zweimal die Chance, zu gewinnen.

Gewährleistungshinweis: Benutzung der CDs auf eigene Gefahr. Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung der CDs entstehen sollten, können wir keine Haftung übernehmen.

Exklusiv-Demo

▶ Seven Kingdoms 2

Echtzeit-Strategie
Windows 95
Pentium 200
32 MByte RAM
Festpl.: 88 MByte



Die **Kriegselefanten** wehren den Angriff der Feindarmee ab.

In Zusammenarbeit mit dem Entwickler Trevor Chan und seinem Team in Hong Kong ist es uns gelungen, für Sie eine exklusive GameStar-Edition der Demo zum neuen Echtzeit-Strategiehit **Seven Kingdoms 2** zusammenzustellen. Nur bei uns können Sie das komplette, achtteilige Tutorial sowie drei Solo-Szenarios spielen oder auf 30 Karten via Internet spannende Multiplayer-Gefechte austragen.

Das Installationsprogramm legt nach Angabe eines Verzeichnisses zum Schnellstart automatisch ein Icon auf Ihrem Desktop an. Über das Startmenü gelangen Sie zum einen ins Tutorial, wo Sie auch die drei Solomissionen finden können. Zum anderen lassen sich über die Option »Multiplayer« 30 Mehrspieler-Karten online spielen, wenn Ihre Mitspieler ebenfalls unsere Demo-Version benutzen. Dazu benötigen Sie eine Internetverbindung, über die Sie sich nur unter Angabe Ihrer E-Mail-Adresse registrieren lassen. Sie erhalten ein Paßwort, mit dem Sie anschließend auf dem Enlight-Server sogar an einem Wettbewerb teilnehmen können.

Freund und Feind

Der Untertitel **The Frythan Wars** deutet schon an, daß der Spieler diesmal auch die Gegner der Menschen, die Frythans, spielen darf. So lernen Sie in den ersten beiden Einführungsmissionen, daß diese Monsterhorden über eigene Angriffsstrategien wie Magische Tore verfügen und zum Auffrischen der Goldvorräte Siedlungen unterwerfen müssen.

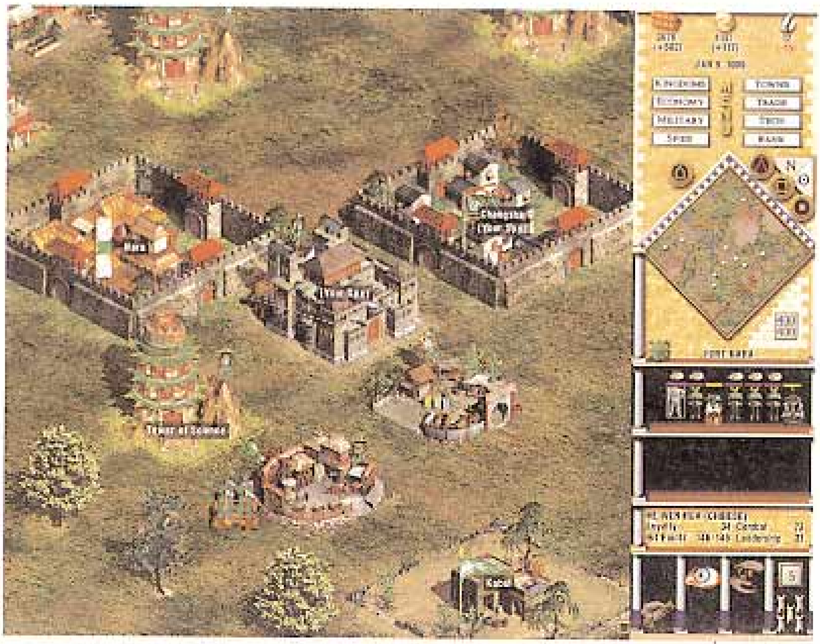
Die Menschen streiten aber nicht nur gegen die fremdartigen Gegner, sondern vor allem auch untereinander. Der Aufbau einer florierenden Wirtschaft, der Handel mit Rohstoffen wie Lehm, Kupfer und Erz sowie mit den daraus hergestellten Waren sorgen für das finanzielle Polster, um eine schlagkräftige Armee aufzustellen. Allerdings bedarf es zum An- und Verkauf von Waren auf fremden Märkten erst eines Handelsvertrags. Den schließen Sie wie Friedensabkommen oder Bestechungsversuche im Diplomatiemenü ab. Spione werden in eigens zu errichtenden Trainingslagern ausgebildet. Sie können je nach ihrer Erfahrung gegnerische Technologien auskundschaften, Einheiten zum Desertieren bewegen oder kurzerhand feindliche Anführer beseitigen.

Truppenvielfalt

Jedes Volk und jede Rasse besitzt spezielle Truppen. So verfügen nur die Japaner über kampfstarke Ninjas, während die Karthager Kriegselefanten aufbieten und die Griechen schnelle Kavallerie ausbilden. Im Laufe der Missionen sollten Sie durch gezielte Eroberung neutraler Städte mehrere Völker unter Ihre Herrschaft bringen. In den Tavernen rekrutieren Sie ausgebildete Armeeführer oder hochgradige Agenten, deren Vorteile Sie sofort nutzen können. In Wissenstürmen lassen Sie neue Technologien zur Verbesserung der Wirtschaft und Ihres Heeres erforschen. Katapulte und Kanonen werden dort genauso entwickelt wie fortgeschrittene Agrar- oder Fabrikationstechnik. All diese Fertigkeiten müssen Sie in den drei Einzelmissionen anwenden, von denen eine auf Seiten der Frythans und zwei auf menschlicher Seite angesiedelt sind. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Erkunden und Erobern!



In diesen bizarren Bauten hausen die **Frythan**-Monster.



Die chinesischen Siedlungen sind schon durch **Stadtmauern** gesichert und besitzen Markt, Burg sowie zwei Forschungstürme.

Hinweis: **Seven Kingdoms 2** unterstützt zwei Auflösungen, die Sie im Spielmenü auswählen. Die De-Installation erfolgt über den Eintrag »Uninstall« unter »Start/Programme/Seven Kingdoms 2 (Demo Version)«.

Taste	Funktion
↑ ↓ ← →	Karte scrollen
Linksklick	auswählen, bewegen, angreifen
Rechtsklick	Menü
F1 bis F8	Übersichten
F10	Spielmenü
O	Optionen
S	speichern
L	laden

Exklusiv-Demo

▶ Abomination

Echtzeit-Strategie
Pentium 166
Festpl.: 106 MByte
Windows 95
32 MByte RAM



Viele Monster sind der Agenten Tod: Wenn die Feinde so zahlreich sind, ergreifen Sie am besten die Flucht.

Unsere Zusammenarbeit mit Eidos und Hothouse in England hat sich gelohnt: Exklusiv präsentieren wir Ihnen die komplett deutsche Demo des futuristischen Echtzeit-Strategiespiels **Abomination**. Eine fremde Macht, das Brood Mind, bedroht die Welt, indem es Menschen zu Monstern mutieren läßt. Mit einem Team aus vier Agenten müssen Sie in drei Missionen Aufgaben erledigen, etwa chemische Bomben entschärfen oder ein bestimmtes Fahrzeug vernichten.

Jeder Level ist zufallsgeneriert, so daß Sie immer eine neue Umgebung vorfinden und beispielsweise die versteckten Bomben jedesmal an anderen Stellen finden. Es lohnt sich also, die Demo mehrmals zu spielen. Zudem beeinflußt der Ausgang einer Mission die Startbedingungen der nächsten. Wenn ein Kamerad verletzt wird, ist er in den weiteren Aufträgen deutlich im Nachteil.

Auswahl der Missionen

Nach der Installation lesen Sie am besten die deutsche Readme-Datei, um weitere Infos zur Steuerung und Bedienung zu erhalten. Gestartet wird das Programm über »Start/Programme/Hothouse Creations/Abomination – The Nemesis Project Demo«. Dort finden Sie auch Verweise auf die Webseite und einen Eintrag zur De-Installation. Beim ersten Start wird automatisch ein Systemtest durchgeführt, der die optimalen Einstellungen für das Programm findet. Sobald Sie ein Spiel beginnen, gelangen Sie zur Stadtkarte, auf der alle drei Einsatzorte durch Kreise markiert sind. Sie bestimmen, welche vier der 16 Teammitglieder die Aufgabe in Angriff nehmen sollen. In der Demo sind Ihre Helden automatisch mit den für sie besten Waffen ausgerüstet. Nach dem Missionsbriefing steht das Team auch schon neben seinem Fahrzeug am Ort des Geschehens.

Teamkämpfe

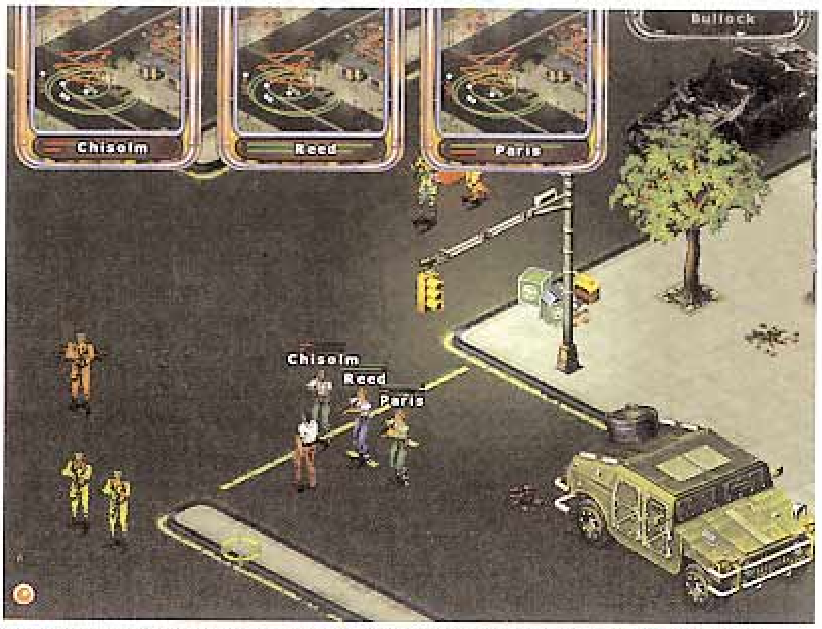
Mit der Maus wählen Sie die Teammitglieder an, bilden Gruppen und dirigieren sie durch die Straßen. Die Karte läßt sich nur im Sichtbereich der Helden scrollen, ein Rechtsklick auf den Agentennamen öffnet zur besseren Übersicht eine kleine Radarkarte. Dort erkennen Sie auch herannahende Feinde als rote Punkte. Beim Versuch, die chemischen Bomben zu finden, hilft der eingebaute Scanner. Er zeigt durch grüne Markierungen die ungefähre Lage der Sprengkörper an. Mülltonnen und Kisten werden mit einem Mausklick untersucht. Der Cursor verändert sich dabei über den entsprechenden Gegenständen zur Lupe. Angriffsziele zeigt ein roter Cursor an, wobei Ihre Helden je nach Waffenreichweite zuweilen sehr nah herankommen müssen. Passen Sie daher bei größeren Detonationen auf, daß die Explosion Ihrem Trupp keinen Schaden zufügt.

Ein Rechtsklick auf einen Agenten öffnet das Befehlsmenü, über das Sie ins Inventar gelangen und Einzelbefehle erteilen. Ein Tip: Da die Monster sehr zahlreich und stark sind, und die Aufträge zum Teil unter Zeitdruck zu lösen sind, raten wir Ihnen, den Feinden möglichst aus dem Weg zu gehen. Die »alles beseitigen«-Taktik führt auf keinen Fall zum Erfolg.



Wenn Autos explodieren, fügen Sie jedem in der Nähe, ob Freund oder Feind, Schaden zu.

Taste	Funktion
Linksklick	auswählen, bewegen, angreifen
Rechtsklick	Befehlsmenü
CTRL + 1 bis 4	Gruppe bilden
1 bis 4	Gruppe auswählen, zentrieren
F1 bis F4	Agent auswählen, zentrieren
↑ ↓ ← →	Karte scrollen
ALT	auf beliebiges Ziel feuern
TAB	Informationen
ESC	Optionsmenü
S	Kampfhaltung
A	KI-Einstellungen
R	Aufmerksamkeitsbereich
F	Feuerverhalten
L	automatisches Nachladen
I	Inventar
H	Position halten
X	Waffe nachladen
G	Waffe durch Granaten ersetzen



Für jeden Agenten läßt sich per Rechtsklick auf den Namen eine kleine Radarkarte öffnen.

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameSt

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 10/99



Taktiken für alle drei Rassen

Aliens vs. Predator

Rückkehr nach Na Pali

Unreal Addon

Alle Levels gelöst

Descent 3

10/99

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

Lesen Sie auf Seite 203: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Tips&Tricks-Index 11/98 bis 10/99

Kompletter Tips-Index im DataStar auf der Bonus-CD

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips-Seitenzahl)

Spieletitel	Ausgabe	Art	Counter
Abe's Oddysee	12/98	C	0401
Age of Empires	4/99	C	0551
Age of Empires	5/99	C	0585
Age of Empires	9/99	K	0729
Age of Empires Addon	1/99	L	0461
Age of Empires Addon	12/98	C	0407
Airline Tycoon	4/99	C	0557
Airline Tycoon	5/99	K	0585
Airline Tycoon FC	8/99	K	0683
Alien vs. Predator	9/99	C	0723
Aliens vs. Predator	10/99	T	0719
Aliens vs. Predator	10/99	C	0755
Alpha Centauri	4/99	T	0565
Alpha Centauri	5/99	T	0603
Alpha Centauri	6/99	C	0613
Alpha Centauri	7/99	K	0649
Alpha Centauri	8/99	K	0683
Anno 1602	11/98	K	0385
Anno 1602	1/99	C	0439
Anno 1602	5/99	C	0585
Anno 1602	6/99	C	0613
Anno 1602	7/99	C	0649
Anno 1602	8/99	K	0683
Army Men	11/98	K	0385
Army Men	2/99	C	0481
Army Men	3/99	C	0519
Army Men 2	7/99	C	0649
Baldur's Gate	3/99	L	0539
Baldur's Gate	4/99	K	0551
Baldur's Gate	5/99	T	0599
Baldur's Gate	5/99	C	0585
Baldur's Gate	6/99	K	0613
Baldur's Gate	8/99	C	0683
Baldur's Gate	10/99	K	0755
Baldur's Gate Addon	8/99	L	0714
Baldur's Gate Addon	9/99	C	0723
Battlezone	11/98	C	0385
Bossys	4/99	K	0557
Birth of the Federation	8/99	K	0603
Bleifuss Fun	9/99	C	0723
Bundesliga 99	1/99	K	0435
Bundesliga 99	3/99	K	0519
Bundesliga 99	5/99	C	0585
Bundesliga 99	6/99	K	0613
Bundesliga Man. 98	12/98	C	0401
BM Hattrick	12/98	C	0401
Caesar 3	12/98	T	0422
Caesar 3	1/99	C	0439
Caesar 3	3/99	C	0519
Caesar 3	4/99	K	0557
Caesar 3	5/99	C	0585
Caesar 3	6/99	K	0613
Caesar 3	7/99	C	0649
Caesar 3	8/99	K	0684
Caesar 3	9/99	K	0723
Call to Power	7/99	T	0611
Call to Power	10/99	C	0755
Centipede	1/99	C	0439
Colin McRae Rally	11/98	T	0358
Colin McRae Rally	1/99	C	0439
Colin McRae Rally	5/99	C	0586
Commandos	11/98	K	0385
Command&Conq. 3	10/99	T	0763
Commandos	12/98	K	0406
Commandos	1/99	K	0435
Commandos	2/99	K	0481
Commandos Addon	6/99	L	0615
Commandos Addon	6/99	C	0613
Commandos Addon	7/99	K	0649
Commandos Addon	8/99	K	0684
Commandos Addon	10/99	K	0755
Conflict Freespace	12/98	K	0408
Constructor	11/98	K	0385
Creatures 2	12/98	K	0408
Creatures 2	2/99	K	0481
Dark Omen	10/99	C	0755
Dark Project	3/99	K	0519
Dark Project	4/99	L	0563
Dark Project	5/99	K	0586
Dark Project	6/99	C	0674
Deer Hunter 2	1/99	C	0440
Delta Force	12/98	T	0426
Delta Force	3/99	C	0519
Descent 3	10/99	L	0711
Descent 3	10/99	C	0756
Dethkarz	12/98	K	0406
Dethkarz	2/99	C	0481
Dethkarz	3/99	C	0519
Discworld Noir	9/99	L	0730
Drakan (Demo)	9/99	K	0729
Dune 2000	11/98	C	0385
Dungeon Keeper 2	9/99	C	0724
Dungeon Keeper 2	9/99	L	0747
Dungeon Keeper 2	10/99	C	0756
Dynasty General	11/98	T	0402
Earthworm Jim 2	11/98	C	0386
Emergency	3/99	C	0520
Enemy Infestation	3/99	K	0520
Enemy Infestation	6/99	C	0674
ESPN ProBoarder	3/99	K	0520
ESPN Pro Boarder	5/99	K	0586
ESPN Pro Boarder	9/99	C	0724
European Air War	12/98	T	0425
Excessive Speed	2/99	C	0481
Expendable	7/99	K	0650
Expendable	8/99	C	0684
Extreme Assault	1/99	C	0440
Extreme G2	4/99	C	0558
F1 Racing Sim.	11/98	K	0386
F-16 Multirole F.	2/99	C	0481
F-16 Multir. Fighter	3/99	C	0520
F-16 Multir. Fighter	8/99	K	0684
F-22 Lightning 3	8/99	K	0684
F-22 Lightning 3	9/99	C	0724
F-22 Raptor	1/99	C	0440
Falcon 4.0	5/99	C	0581
Fallout 2	1/99	K	0440
Fallout 2	3/99	L	0525
Fallout 2	3/99	K	0520
Fallout 2	4/99	K	0558
Fallout 2	5/99	K	0581
Fifa 99	2/99	K	0481
Fifa 99	4/99	K	0559
Fifa 99	5/99	K	0587
Fifa 99	6/99	C	0674
Final Fantasy 7	11/98	K	0386
Final Fantasy 7	12/98	K	0409
Final Fantasy 7	1/99	K	0440
Final Fantasy 7	2/99	K	0482
Final Fantasy 7	4/99	K	0559
Final Fantasy 7	5/99	K	0581
Fleet Command	8/99	K	0684
Frankreich '98	12/98	K	0409
Fünfte Element, das	1/99	C	0441
Future Cop LAPD	4/99	K	0559
Gangsters	4/99	C	0559
Gangsters	5/99	K	0587
Gex 2	11/98	C	0387
Grand Prix 500ccm	1/99	T	0478
Grand Prix Legends	12/98	L	0474
Grand Prix Legends	1/99	L	0496
Grand Prix Legends	1/99	C	0441
Grand Prix Legends	5/99	K	0587
Grand Touring	8/99	C	0685
Grim Fandango	2/99	L	0510
Grim Fandango	1/99	K	0441
GTA	11/98	K	0388
GTA London 1969	7/99	C	0650
GTA London 1969	9/99	T	0747
Half Life (deutsch)	3/99	K	0521
Half-Life (deutsch)	5/99	C	0587
Half-Life (deutsch)	6/99	K	0674
Half-Life (deutsch)	8/99	K	0685
Half Life (deutsch)	10/99	C	0757
Hedz	12/98	T	0420
Hedz	1/99	C	0442
Hell-Copter	10/99	C	0757
Heretic 2	1/99	C	0442
Heretic 2	2/99	C	0482
Heroes of M & M 3	7/99	C	0650
Heroes of M & M 3	7/99	T	0621
Heroes of M & M 3	8/99	T	0711
Heroes of M & M 3	9/99	K	0724
Heroes of M & M 3	10/99	K	0757
Heavy Gear 2	9/99	C	0724
Hidden & Dangerous	9/99	C	0724
Hidden & Dangerous	10/99	C	0757
Hidden & Dangerous	10/99	T	0762
Imperialismus 2	6/99	K	0614
Imperialismus 2	7/99	C	0650
Incubation	4/99	C	0559
Industriegigant, der	1/99	C	0442
Interstate '76	5/99	K	0586
Jagged Alliance 2	7/99	T	0571
Jagged Alliance 2	7/99	C	0651
Jagged Alliance 2	8/99	L	0695
Jagged Alliance 2	8/99	C	0622
Jagged Alliance 2	9/99	C	0725
Jagged Alliance 2	10/99	K	0758
Jedi Knight Compil.	1/99	C	0442
Jedi Knight Compil.	4/99	C	0559
King's Quest 8	1/99	K	0442
King's Quest 8	5/99	C	0588
King's Quest 8	6/99	C	0675
KKND 2	12/98	C	0409
KKND 2	4/99	C	0560
Klingon Honor Guard	11/98	C	0388
Knights & Merchants	11/98	L	0392
Knights & Merchants	11/98	K	0388
Knights & Merchants	12/98	K	0409
Knights & Merchants	1/99	C	0443
Kurt	5/99	T	0591
Kurt	7/99	C	0651
Kurt	9/99	C	0726
Lands of Lore 2	11/98	K	0388
Lands of Lore 3	6/99	L	0627
Lands of Lore 3	7/99	K	0657
Lands of Lore 3	8/99	K	0686
Lands of Lore 3	10/99	K	0758
Little Big Adv. 2	11/98	C	0389
Lode Runner 2	1/99	C	0443
Lords of Magic	12/98	C	0409
Lords of Magic SE	2/99	C	0482
Machines	6/99	K	0615
Machines	8/99	C	0685
Mana	2/99	K	0482
Master of Orion 2	1/99	T	0474
Master of Orion 2	1/99	C	0443
Mayday	11/98	T	0406
Mayday	11/98	C	0389
Mayday	12/98	C	0409
Mech Commander	5/99	C	0588
MechWarrior 3	8/99	L	0651
MechWarrior 3	10/99	C	0758
Micro Mach. V3	12/98	C	0409
Midtown Madness	8/99	K	0686
Midtown Madness	8/99	T	0709
Midtown Madness	9/99	C	0725
Midtown Madness	10/99	C	0758
Might & Magic 6	11/98	K	0389
Might & Magic 6	5/99	K	0588
Might & Magic 6	8/99	K	0686
Might & Magic 7	9/99	T	0751
Missing in Action	1/99	C	0443
Monkey Island 3	1/99	K	0442
Monkey Island 3	5/99	K	0588
Mon.Tr.Madness 2	1/99	C	0444
Motocross Madness	11/98	K	0389
Motocross Madness	12/98	K	0409
Motocross Madness	1/99	C	0444
Motocross Madness	3/99	K	0521
Moto Racer 2	2/99	K	0482
Moto Racer 2	7/99	C	0652
Myth 2	3/99	K	0522
Myth 2	6/99	C	0615
NBA 98	12/98	K	0409
NBA 99	2/99	K	0483
NBA Live 99	6/99	K	0615
NBA Live 99	9/99	C	0726
NBA Live 99	10/99	C	0759
Need f. Speed 2 SE	6/98	C	0222
Need for Speed 3	11/98	C	0389
Need for Speed 3	12/98	C	0410
Need for Speed 3	1/99	K	0444
Need for Speed 3	2/99	K	0483
Need for Speed 3	3/99	K	0522
Need for Speed 3	4/99	K	0565
Need for Speed 3	5/99	K	0589
Need for Speed 4	9/99	C	0726
Need for Speed 4	10/99	C	0759
NHL 98	11/98	K	0390
NHL 99	12/98	C	0410
NHL 99	1/99	C	0444
NHL 99	2/99	C	0424
NHL 99	3/99	C	0522
Nice 2	2/99	C	0464
Nice 2	3/99	C	0522
Nice 2	6/99	C	0615
Nice 2	7/99	C	0652
Nightlong	12/98	L	0436
O.D.T.	1/99	C	0444
Outcast	9/99	L	0733
Outcast	10/99	C	0759
Panzer Gen. 3D	11/98	C	0390
Pizza Syndicate	5/99	T	0509
Pizza Syndicate	7/99	C	0652
Pizza Syndicate	8/99	K	0686
Pizza Syndicate	9/99	K	0727
Populous 3	12/98	T	0434
Populous 3	1/99	L	0440
Populous 3	2/99	L	0514
Populous 3	2/99	C	0484
Powerslide	2/99	C	0484
Quest for Glory 5	5/99	L	0606
Rage of Mages	12/98	C	0411
Rage of Mages 2	8/99	K	0686
Rage of Mages 2	10/99	C	0760
Railroad Tycoon 2	12/98	T	0432
Railroad Tycoon 2	2/99	C	0425
Railroad Tycoon 2	5/99	K	0589
Railroad Tycoon 2 Addon	9/99	K	0721
Rainbow Six	11/98	C	0390
Rainbow Six	12/98	C	0411
Rainbow Six	1/99	K	0445
Rainbow Six	6/99	K	0616
Recoil	3/99	C	0522
Recoil	4/99	C	0560
Recoil	6/99	K	0616
Recoil	7/99	K	0652
Recoil	10/99	K	0760
Redline	8/99	C	0681
Requiem	9/99	C	0721
Requiem	10/99	C	0760
Return Fire 2	12/98	K	0760
Return to Krondor	2/99	K	0465
Return to Krondor	4/99	C	0560
Return to Krondor	6/99	C	0616
Re-Volt (Demo)	10/99	C	0760
Rollcage	4/99	K	0560
Rollcage	6/99	C	0616
Rollercoaster Tycoon	6/99	K	0617
Rollercoaster Tycoon	6/99	T	0635
Rollercoaster Tycoon	7/99	K	0652
Rollercoaster Tycoon	8/99	K	0687
Rollercoaster Tycoon	9/99	C	0721
Scars	2/99	C	0425
Schleichfahrt	3/99	C	0523
Shogo	12/98	C	0412
Shogo	4/99	C	0560
Siedler 3	2/99	L	0504
Siedler 3	2/99	K	0496
Siedler 3	3/99	L	0533
Siedler 3	3/99	K	0523
Siedler 3	4/99	K	0560
Siedler 3	5/99	K	0589
Siedler 3	6/99	K	0617
Siedler 3	7/99	C	0652
Siedler 3	8/99	K	0589
Siedler 3	9/99	K	0721
Siedler 3 Addon	6/99	L	0631
Silver	5/99	K	0589
Silver	6/99	L	0621
Sim City 3000	4/99	T	0575
Sim City 3000	4/99	C	0561
Sim City 3000	5/99	C	0589
Sim City 3000	7/99	C	0653
Spearhead	2/99	C	0486
Speed Busters	6/99	C	0617
Spellcross	6/99	C	0617
Sports Car GT	7/99	C	0653
StarCraft	12/98	K	0412
StarCraft	1/99	C	0445
StarCraft	2/99	K	0426
StarCraft	7/99	K	0653
StarCraft: Brood War	3/99	L	0595
StarCraft: Brood War	3/99	K	0523
StarCraft: Brood War	4/99	C	0561
StarCraft: Brood War	5/99	T	0595
StarCraft: Brood War	8/99	K	0686
Starfleet Command	10/99	K	0760
Starsiege	6/99	K	0617
Starsiege	8/99	C	0686
Star Trek: Birth of the Federation	9/99	C	0729
Star Wars: Episode 1	8/99	C	0689
Star Wars: Episode 1 Racer	9/99	C	0722
Star Wars Episode 1 Racer	10/99	K	0760
Star Wars: Rogue Sq.	2/99	K	0485
Star Wars: Rogue Sq.	3/99	C	0524
Star Wars: Rogue Sq.	6/99	C	0618
Street Wars	9/99	K	0728
SWAT 2	4/99	C	0561
T.A. Kingdoms	9/99	T	0745
T.A. Kingdoms	10/99	K	0761
Test Drive 5	3/99	C	0524
Test Drive 5	8/99	C	0689
Test Drive 5	9/99	C	0728
OCA 2	7/99	C	0653
TOCA 2	9/99	K	0728
TOCA 2	10/99	K	0761
Tomb Raider 2	3/98	K	0155
Tomb Raider 3	2/99	L	0488
Tomb Raider 3	2/99	K	0486
Tomb Raider 3	3/99	K	0524
Tomb Raider 3	4/99	T	0579
Tomb Raider 3	4/99	K	0561
Tomb Raider 3	5/99	K	0590
Tomb Raider 3	6/99	K	0618
Tomb Raider 3	9/99	C	0729
Top Gun: Hornet's Nest	10/99	C	0761
Total Annihilation	12/98	C	0412
Total Annihilation	8/99	C	0689
Trespasser	1/99	K	0445
Trespasser	2/99	C	0487
Trespasser	5/99	C	0590
Trespasser	8/99	K	0689
Turok 2	6/99	C	0618
Turok 2	9/99	K	0729
Unreal	11/98	K	0391
Unreal	12/98	K	0412
Unreal	1/99	K	0446
Unreal	5/99	C	0590
Unreal	8/99	C	0689
Unreal Addon	10/99	L	0763
Unreal Tournament	10/99	C	0761
Unreal Tournament	10/99	T	0765
Uprising 2	4/99	C	0561
Urban Assault	11/98	T	0400
Viper Racing	4/99	C	0562
Völker, die	8/99	T	0707
Völker, die	9/99	K	0729
Völker, die	10/99	K	0761
Wargasm	2/99	K	0487
Wargasm	3/99	C	0524
Wargasm	7/99	C	0653
War of the Worlds	2/99	K	0487
War of the Worlds	3/99	C	0524
Warzone 2100	6/99	K	0618
Warzone 2100	7/99	T	0663
Warzone 2100	7/99	C	0654
Warzone 2100	8/99	C	0689
Warzone 2100	9/99	C	0729
Wet Attack	10/99	C	0761
WH40K: Chaos Gate	10/99	T	0781
Wing Commander 5	4/99	C	0562
Worms Armageddon	7/99	K	0654
Worms Armageddon	8/99	C	0690
X-Beyond the Frontier	10/99	K	0761
X-COM: TFTD	11/98	T	0404
X-COM: TFTD	1/99	C	0445
X-Wing Alliance	7/99	T	0555
X-Wing Alliance	7/99	C	0654
X-Wing Alliance	8/99	K	0690
You don't know Jack	4/99	K	0562
You d. k. Jack 2	8/99	K	0690
Zapitalism Deluxe	11/98	C	0357



Aliens vs. Predator: Solche Situationen sind im Unverwundbarkeits-Modus kein Problem.

Aliens vs. Predator

Zusätzlich zu denen in der Septemberausgabe haben wir noch weitere Cheat-Codes zum SF-Shooter zugesandt bekommen. Damit sie funktionieren, müssen Sie zuerst den Savegame-Patch von unserer Bonus-CD (Heft 9/99) installieren. Anschließend rechtsklicken Sie auf das Desktop-Icon. Im Kontextmenü wählen Sie »Eigenschaften«, und unter »Verknüpfung« fügen Sie in »Ziel« den Parameter »-debug« hinzu. »Übernehmen« Sie, und starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Icon. Im Spiel drücken Sie ⌐, um die Konsole zu öffnen und geben dort die Codes aus der Tabelle ein. Sobald Sie mit ENTER bestätigen, werden die Schummeleien wirksam. Kleiner Wermutstropfen: Im Debug-Modus können Sie nicht mehr in den nächsten Level wechseln.

Cheat	Wirkung
GOD	unsterblich
FREAKOFTHE-UNIVERSE	Marine wird unsterblich
SKULLCOLLECTOR	Predator wird unsterblich
THEONEDEADLY-CREATUREEVER-CREATED	Alien wird unsterblich
GIVEALLWEAPONS	alle Waffen
OBSERVER	unsichtbar
GIMME_CHARGE	volle Energie für Predator
SHOWCOORDS	Koordinaten anzeigen
SHOWFPS	Framerate anzeigen
RIPLEY_WAS_HERE	versteckter Level
ALIENBOT	erstellt Alien
PREDOBOT	erstellt Predator
MARINEBOT	erstellt Marine
WINNEROFTHE-ONEGREATBATTLE-OFTHEUNIVERSE	Alien wird zu Xenomorph
LIGHT	Licht um Sie herum

Baldur's Gate

TIP 1: Sobald Sie eine gewisse Anzahl von Spielständen in Interplays Rollenspiel-Epos angelegt haben, nehmen leider auch die Speicher- und Ladezeiten epische Ausmaße an. Um dies zu vermeiden, erstellen Sie ein Verzeichnis Ihrer Wahl und verschieben ältere Spielstände, die Sie nicht mehr unmittelbar benötigen, dorthin. Wollen Sie dann doch wieder einmal zurück in vergangene Tage, kopieren Sie den entsprechenden Spielstand einfach wieder zurück in das »\SAVE«-Unterverzeichnis Ihres Spieleordners.

TIP 2: Verfluchte Gegenstände können Sie ganz einfach loswerden. Das einzige, was Sie dazu brauchen, ist ein Dieb in Ihrer Party. Der kann nämlich praktischerweise auch die eigenen Leute bestehlen. Unter Umständen braucht er zwar mehrere Versuche, aber wenn er es geschafft hat, ist ihm sein »Opfer« bestimmt nicht böse.



Baldur's Gate: Bei dieser Anzahl von Spielständen steigt die Ladezeit erheblich.

Call to Power

Mit einem Texteditor können Sie sich den Aufbau Ihrer Zivilisation erheblich vereinfachen. Gehen Sie dazu in das Unterverzeichnis \CTP_DATA\DEFAULT\GAMEDATA, und schauen Sie sich einige der Textdateien dort an. Besonders interessant ist in der »DIFFDB.TXT« der Eintrag »STARTING_GOLD«. Je nachdem, was Sie hier eintragen, können Sie ein neues Spiel mit sehr viel Geld beginnen. Auch die Datei »UNITS.TXT« sollten Sie sich einmal zu Gemüte führen. Die Einträge erklären sich weitgehend selbst. Nachdem Sie eine Sicherheitskopie der Dateien angelegt haben, können Sie munter drauflosexperimentieren.

Commandos: Im Auftrag der Ehre

Ein außergewöhnliches Versteck in Eidos' Echtzeit-Strategie hat Tobias Friedrich aus Philippsthal entdeckt: Der tote Elefant in der zweiten Mission kann wie ein normales Haus betreten werden. Auf gleichem Wege kommen Sie auch wieder hinaus.

Dark Omen

Das Schlachtgetümmel in der zweiten Warhammer-Umsetzung (jetzt zum Budgetpreis) wird mit den folgenden Cheats gleich harmloser.

TIP 1: Tippen Sie im Hauptmenü »FUDGEISLUSH« ein, woraufhin ein Donner als Bestätigung ertönt. Im Truppenbildschirm (also vor oder nach einer Schlacht) helfen Ihnen dann die folgenden Tastenkombinationen.

Tastenkombination	Wirkung
CTRL + C + G	1.000 Gold extra
CTRL + C + T	1.000 Gold weniger
CTRL + C + E	steigert die Erfahrung der ausgewählten Einheit
CTRL + C + II	ausgewählte Einheit wird in der Schlacht nicht mehr fliehen

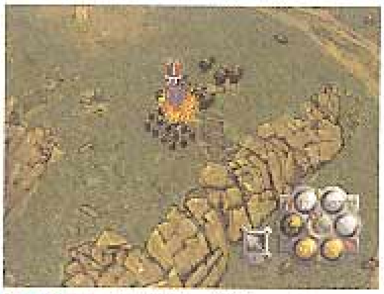
TIP 2: Mit »DONTMESSWITHME« (im Hauptmenü) aktivieren Sie einen weiteren Schummelmodus für den Truppenbildschirm.

GameStar DataStar

Im DataStar befindet sich der komplette Index aller bisher in GameStar erschienenen Tips und Lösungen. Die praktische Datenbank finden Sie auf jeder GameStar-Bonus-CD im Menüpunkt »Special«. Das Programm läßt sich bequem von CD starten. Weitere Informationen zum DataStar können Sie im CD-Inhalt nachlesen.



Auf Bonus-CD: DataStar



Dark Omen: Auch kleine Köpfe werden von unserer Streitmacht eingeschlagen.

Tastenkombination	Wirkung
CTRL + C + F	volle Erfahrung für alle Einheiten
CTRL + C + I	ausgewählte Einheit wird unsterblich
CTRL + C + M	alle magischen Gegenstände

TIP 3: Die folgenden Tasten werden in der Schlacht gedrückt, um zu cheaten. Tippen Sie vorher im Hauptmenü »BRINGEMON« ein.

Taste	Wirkung
CTRL gedrückt halten	feindliche Einheiten anwählen
K gedrückt halten	die ausgewählte Fernkampf-Einheit trifft immer
W	volle Magiepunkte

TIP 4: Wenn Sie hingegen im Hauptmenü »LOOKLIVELY« schreiben, können Sie in den Schlachten mit folgenden Tasten schummeln.

Taste	Wirkung
D gedrückt halten	wenn Sie eine Einheit anklicken, wird sie zerstört
R gedrückt halten	ausgewählte Fernkampf-Einheit schaltet auf Dauerfeuer um

TIP 5: Die restlichen Cheats sind ebenfalls im Hauptmenü einzugeben, sie wirken direkt in den Schlachten.

Cheat	Wirkung
SQUAREWINDOW	öffnet ein Zoomfenster
SMEGHEAD	Truppen haben kleine Köpfe
BENNYHILL	Spiel läuft schneller
OVERBYCHRISTMAS	mit F12 beenden Sie eine Schlacht siegreich

Descent 3

Für Interplays Tunnel-Schießerei haben wir die wirksamsten Cheats für Sie zusammengesucht. Geben Sie die Codes einfach während des Spiels ein.

Cheat	Wirkung
IVEGOTIT	alle Waffen, Energie und Schilde
BURGERGOD	unsterblich
TREESQUID	ganze Karte
MORECLANG	nächster Level
DEADOFNIGHT	alle Gegner werden zerstört
TUBERACER	Schilde auf 210
TESTICUS	unsichtbar
FRAMELENGTH	Anzeige der Framerate
BYEBYEMONKEY	Außenansicht
SHANANIGANS	veränderte Texturen
TELETUBBIES	veränderte Sonne

Dungeon Keeper 2

Eine große Zahl von Tips zu Bullfrogs Kerker-Hatz erreichte uns diesen Monat. Wir haben die besten Kniffe für Sie herausgesucht.

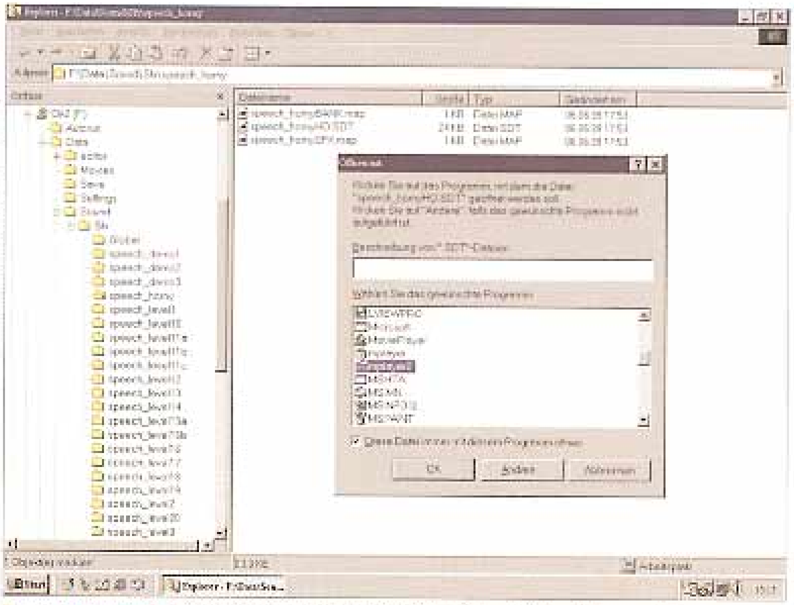
TIP 1: Einzelne Levels können Sie frei anwählen, wenn Sie das Spiel mit dem Parameter »-levelX« starten, wobei »X« die Nummer des Levels ist. Am einfachsten geht das mit einem Rechtsklick auf das Desktop-Icon. Im Kontextmenü wählen Sie »Eigenschaften« und gehen dort auf den Reiter »Verknüpfung«. Bei »Ziel« schreiben Sie hinter die Anführungszeichen dann »-levelX«. »Übernehmen« Sie, und starten Sie das Spiel per Doppelklick. Die Nummern der Kampagnenlevels sind »1« bis »20«, wobei die Levels »6«, »11« und »15« noch in »A« und »B« unterteilt sind. Die Geheimlevel heißen »secret1« bis »secret5«.

TIP 2: Mit unseren Cheatcodes haben Sie es wesentlich einfacher, Ihre Höhlen frei von spießiger Helden-Brut zu halten. Drücken Sie CTRL, ALT und C gleichzeitig, und geben Sie anschließend bei gedrückter SHIFT-Taste die folgenden Schummeleien ein.

Cheat	Wirkung
DONOTFEARTHEREAPER	Mission erfolgreich beenden
IBELIEVEITSMAGIC	alle Zauber
FITTHEBEST	alle Fallen
THISISMYCHURCH	alle Räume
FEELTHEPOWER	alle Kreaturen auf Level zehn
NOWTHERAINHASGONE	Karte aufdecken
SHOWMETHEMONEY	volle Schatzkammer

TIP 3: Wenn Sie sich ein Video Ihrer Wahl ansehen wollen, kopieren Sie die Datei »RAP.EXE« aus dem »\GERMAN«-Unterverzeichnis der Spiele-CD in ein separates Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Das gewünschte Video aus dem Verzeichnis »MOVIES« schieben Sie anschließend in den gleichen Ordner und benennen es in »RAP.TGQ« um. Mit einem Doppelklick auf die »RAP.EXE« erscheint Ihr Wunschfilm auf dem Monitor. Die Sounddateien auf der CD können Sie sich mit jedem beliebigen MP3-Player anhören. Falls er deren Endung ».SDT« nicht akzeptiert, benennen Sie sie einfach in ».MP3« um.

TIP 4: Damit Ihre Monster sofort nach dem Abwurf am Kampfplatz ins Geschehen eingreifen können, sollten Sie sie zuerst woanders absetzen. Jetzt warten Sie und nehmen Ihren Schergen



Dungeon Keeper 2: Alle Sprachsamples lassen sich mit dem Media-Player anhören.

wieder auf, kurz bevor er sich berappelt hat. Wenn Sie ihn nun ins Gefecht schmeißen, ist er sofort einsatzbereit.

TIP 5: Mischa Möller hat herausgefunden, daß Sie sich die Zeit ein wenig verkürzen können, die einige Zauber benötigen, um sich wieder aufzuladen. Drücken Sie dazu direkt nach dem Zauber [CTRL] und [1] zum Schnellspeichern und gleich anschließend [CTRL] und [L], um wieder zu laden. Wundersamerweise ist Ihr Zauberspruch sofort erneut einsatzbereit.

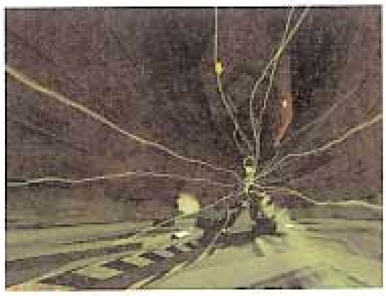
TIP 6: Um auch andere Kreaturen als Imps auf beliebigen Trampelpfaden abzusetzen, müssen Sie nach dem Geschöpf Ihrer Wahl einfach einen Imp dazu aufnehmen. Durch einen schnellen Doppelklick lassen sich nun beide absetzen, wo Sie wollen.

TIP 7: Michael Schmidt aus Erftstadt fängt die eindringenden Helden mit über Lava gebauten Steinbrücken. Locken Sie die Feinde darauf, und verkaufen Sie die Brückenteile vor und hinter ihnen. Mit angepaßten Kreaturen, wie beispielsweise den feuerfesten Salamandern, können Sie dann sogar relativ gefahrlos einen Angriff starten.

TIP 8: Mit dem Zauberspruch »Zusammenruf« läßt sich Geld sparen. Sie sollten ihn, außer in der Nähe Ihrer Schatzkammer, immer bestehen lassen. Dann kommt zwar trotzdem die Meldung über den Zahltag, Ihr Kontostand bleibt aber unverändert.

TIP 9: Eine höhere Auflösung als die standardmäßigen 800 mal 600 Pixel können Sie in der Windows-Registry aktivieren. Klicken Sie dazu auf »Start«, anschließend auf »Ausführen«, und geben Sie dort »REGEDIT« ein. Unter »HKEY_CURRENT_USER\Software\Bullfrog Productions Ltd\Dungeon Keeper II\Configuration\Video« finden Sie drei Einträge, die alle »Res Enabled« lauten. Ändern Sie deren Werte jeweils von »0« auf »1« um. Den entsprechend leistungsfähigen Rechner vorausgesetzt, können Sie jetzt im Spiel Auflösungen von bis zu 1600x1200 einstellen.

Half-Life (deutsche Version)



Half-Life: Mehr Übersicht im Ego-Shooter.

TIP 1: Wenn Ihnen die Perspektive in Valves Referenz-Shooter nicht gefällt, läßt sich dies leicht ändern. Erstellen Sie, falls nicht schon vorhanden, im »\VALVE«-Unterverzeichnis die Datei »AUTOEXEC.CFG« mit einem Texteditor. In dieser geben Sie die Zeile »DEFAULT_FOV 120« ein, um mehr Übersicht zu haben. Höchstmöglicher Wert ist 170, der Standard beträgt 90. Experimentieren Sie ruhig ein bißchen herum, um Ihr Optimum zu finden.

TIP 2: Einen weiteren, äußerst nützlichen Trick sandte uns Falco Claus aus Talheim. Starten Sie das Spiel mit der Option »-console«, indem Sie auf das Desktop-Icon rechtsklicken und im Kontextmenü »Eigenschaften« wählen. Unter »Verknüpfung« tragen Sie im Feld »Ziel« hinter den Anführungszeichen »-console« ein. »Übernehmen« Sie, und starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick. Per [^]-Taste rufen Sie jetzt die Konsole auf. Dort tippen Sie »SV_CHEATS 1« ein, damit der Schummel-Modus aktiviert wird. Wenn Sie nun »/IMPULSE 357« eingeben, bekommen Sie für jede Ihrer Waffen ein Päckchen Munition, eine Batterie für den Schutzanzug und außerdem alle Waffen, die Sie noch nicht besitzen.

Hell-Copter

TIP 1: Sebastian Namyslo und Pavel Koc aus Hamburg haben zwei nützliche Cheats für Ubi-Softs Heli-Action herausgefunden. Geben Sie die Codes einfach als Spielernamen ein, und beachten Sie die Groß- und Kleinschreibung.

Cheat	Wirkung
KazzyMazzy	Missionen direkt anwählbar
ArtificialJack	Power-Armor

TIP 2: Mit den Windows-Tools können Sie Ihren Helikopter höllisch schnell aufrüsten. Spielen Sie dazu die erste Mission erfolgreich durch, und schreiben Sie sich Ihren Konto- und Punktstand auf. Mit dem Windows-Rechner können Sie diese Werte von »DEC« nach »HEX« umrechnen. Klicken Sie jetzt auf »Start« und dann auf »Ausführen«. Geben Sie dort »REGEDIT« ein, und gehen Sie zum Eintrag »HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\UBISOFT\HELLCOPTER\1.6«. Per Rechtsklick auf »gameconfig« öffnet sich das Fenster »Binärwert bearbeiten«. Suchen Sie die hexadezimalen Werte, die Sie ermittelt haben, und überschreiben Sie sie mit »FF FF FF«. Sobald Sie Ihre Kampagne fortsetzen, haben Sie so viele Punkte und Scheine auf dem Konto, daß es ein Leichtes ist, Ihre Maschine zu tunen.

Heroes of Might and Magic 3

Von Wanja Relitzki bekamen wir einen Tip für fortgeschrittene Multiplayer-Partien. Wählen Sie als Karte Necropolis und als Helden Galthran. Rekrutieren Sie Helden, die möglichst viele »billige« Kreaturen mitbringen. Diese wandelt Galthran per Transformer in Skelette um. Wenn ein Held beispielsweise 60 Gremlins mitbringt, haben Sie durch das Transformen billig und vor allem schnell 60 Skelette bekommen. Führen Sie diese Taktik konsequent fort. Wenn Sie erst einmal 1.500 Skelette haben, können auch Drachen nicht mehr viel gegen Sie ausrichten.

Hidden & Dangerous

Zusätzlich zu denen aus der Septemberausgabe haben wir weitere Cheats zur 3D-Ballerei von Take 2. Tippen Sie in einem beliebigen Menü »IAMCHEATER«, um den Schummelmodus zu aktivieren. Danach können Sie während des Spiels die folgenden



Hidden and Dangerous: Dieser Kopftreffer läßt unseren unverwundbaren Kämpfer kalt.

Codes eingeben. Zur Bestätigung hören Sie einen Klick. Falls Sie Version 1.1 oder höher besitzen, sollten Sie es mit »IWILLCHEAT« probieren.

Cheat	Wirkung
GAMEDONE	Mission erfolgreich beenden
NOHITS	unsterblich
ALLITEMS	alle Waffen mit voller Munition
GOODHEALTH	volle Gesundheit
KILLTHEMALL	alle Feinde werden getötet
OPENALLDOOR	alle Türen offen
RESURRECT	gibt Leben zurück
ENEMYF	zeigt alle Feinde vor Ihnen
ENEMYB	zeigt alle Feinde hinter Ihnen
FUNNYHEAD	große Köpfe
SHOWTHEEND	zeigt den Abspann
PLAYERCOORDS	zeigt Ihre Koordinaten an
QUICKLOAD	lädt letzten Spielstand
LARACROFT	andere Uniformen

Jagged Alliance 2

TIP 1: Einen kleinen Bug in Topwares Strategie-Thriller hat Peter Homrighausen aus Erkrath entdeckt. Legen Sie einen Ihrer Söldner parallel so nah wie möglich an die Tür oder Wand, durch die Sie hindurch wollen. Jetzt stellen Sie einen zweiten Kämpfer direkt neben ihn und lassen die beiden ihre Positionen tauschen. Auch ohne Schlüssel oder Dietrich haben Sie nun einen Mann in dem vorher unzugänglichen Raum.

TIP 2: Damit Sie im Stealth-Modus nicht wertvolle Aktionspunkte verschwenden, beherzigen Sie am besten den Rat von unserem Leser Benjamin Schemme aus Herne. Klicken Sie mit der linken Maustaste einmal an den Punkt, zu dem Ihr Söldner laufen soll. Jetzt aktivieren Sie mit [Z] den Schleichgang und bestätigen mit einem zweiten Mausklick den Weg. Ihr Kämpfer verbraucht dabei nur so viele APs wie bei normaler Fortbewegung.

TIP 3: Hannes Meier aus Klein Kordshagen fand heraus, daß Sie einen kaputten oder alten Gegenstand am besten ins Wasser werfen. Dann erscheint er nämlich wie neu an einem anderen Ort des Sektors wieder. Um ihn zu bekommen, müssen Sie nur den Sektor kurz verlassen und wieder betreten.

TIP 4: Auch Söldner mit zwei linken Händen können Sie zu Sprengstoffspezialisten ausbilden. Stellen Sie Ihnen einfach einen erfahrenen Kämpen zur Seite, der Ihrem Azubi immer wieder eine mit Zünder versehene Sprengladung reicht und wieder zurücknimmt. Mit etwas Geduld können Sie ihn so bis auf 99 Punkte bringen.

TIP 5: Die Moral Ihrer männlichen Helden können Sie im Freudenhaus in San Mona steigern. Einer Ihrer Männer gibt der Mamsell am Eingang 100 Dollar, damit er hineinkommt. Drinnen sucht er einen Schlüssel, mit dem er die Hintertüre öffnet und die anderen für umsonst hereinläßt. Dadurch kommen alle Ihre Kämpfer für wenig Geld in den Genuß der Dienstleistungen freundlicher Mädchen. Vergessen Sie dabei aber nicht, daß so ein Spaß Ihre Männer viel Energie kostet.

TIP 6: Gegenstände, die Sie in einem Sektor zurücklassen, sind normalerweise spätestens nach ein paar Tagen verschwunden. Anders ist das allerdings in Sektoren, die von Ihrer Miliz gesichert werden. Hier können Sie durchaus Teile lagern, die Sie im Moment stören, aber später vielleicht wichtig sind.



Jagged Alliance 2: Beim nächsten Klick geht Söldnerin Vicky sogar durch die Wand.

Lands of Lore 3

Leonid Sotnikov aus Würzburg entdeckte einen Bug in Westwoods Rollenspiel-Epos. Für das Lösen des Leuchter-Schieberrätsels im weißen Turm erhalten Sie 550 Erfahrungspunkte. Wenn Sie einen der vier Leuchter wieder herausnehmen und ihn dann wieder an der richtigen Stelle einsetzen, steigt Ihr Punktekonto nochmals an. Diese Aktion können Sie beliebig oft wiederholen.

MechWarrior 3

Die Videos der spannenden Mech-Simulation von Microprose können Sie sich auch direkt von CD anschauen. Sie finden sie im Unterordner »\VIDEO«. Mit einem einfachen Doppelklick auf die Dateien sehen Sie die mächtigen Kolosse über den Bildschirm stampfen. Falls Sie keinen entsprechenden Videoplayer besitzen, finden Sie einen auf unserer CD.



MechWarrior 3: Alle Videos direkt von CD starten.

Midtown Madness

TIP 1: Um in Microsofts Städte-Hatz den starken Panoz GTR-1 freizuschalten, sollten Sie den Tip von Pierre Fenkart beherzigen. Fahren Sie den Stadtbus auf der Strecke »Autobahnblitz«, und blockieren Sie die Fahrbahn an der Ausfahrt Chinatown, indem Sie sich querstellen. Nachdem sich alle Gegner an Ihnen die Zähne ausgebissen haben, können Sie ganz gemütlich das Rennen nach Hause fahren.

TIP 2: Alle Autos freischalten können Sie, indem Sie im Tourmodus ein neues Spiel starten, den vorgegebenen »DRIVER X« als Spieler angeben und den New Beetle als Wagen auswählen. Beenden Sie aber sofort nach Rennbeginn das Spiel, und öffnen Sie mit einem Texteditor die Datei »Player0.sav« im »\Players«-Unterverzeichnis Ihres Spieleordners. Überschreiben Sie den Wert »vpbug« mit »vppanoz«, und speichern Sie ab. Sobald Sie wieder ein neues Spiel starten, haben Sie alle Wagen zur Verfügung.

TIP 3: Im Multiplayer-Modus können Sie ganz einfach mit allen Autos fahren. Klicken Sie dazu auf »Bereit« und anschließend auf »Fahrzeug wech-



Midtown Madness: Per Cheat geht's von Anfang an im LKW durch Chicago.

seln«. Jetzt wählen Sie ein Fahrzeug Ihrer Wahl aus, egal ob gesperrt oder nicht, und warten ohne weitere Aktionen, bis der Server das Spiel startet.

NBA Live 99

Für EA Sports' Basketball-Referenz haben wir zwei nagelneue Schummeleien für Sie, mit deren Hilfe sich interessante versteckte Funktionen aktivieren lassen. Im Fenster zur Mannschaftsauswahl geben Sie »PLAYGROUND« ein, um mit kompletten Mannschaften im Hinterhof spielen zu können. Wollen Sie statt dessen ins geheime Internetsetup gelangen, tippen Sie »ILOVEFLAG« im Hauptmenü ein und klicken anschließend auf »Multiplayer«.

Need for Speed 4

TIP 1: Wenn Sie im Rennspiel-Hit von Electronic Arts in der Verfolgerrolle sind, sollten Sie nur ein Auto der Gruppe »A« wählen. Die Gegner fahren nämlich alle auch nur Wagen der Gruppe des Spielers. Ihre netten Kollegen von der Polizei sitzen jedoch häufig in wesentlich hochwertigeren Fahrzeugen. Da Sie diese während des Spiels auch besteigen können, erhöhen sich so Ihre Chancen.

TIP 2: Auch virtuelle Karrieren profitieren von brachialer Rücksichtslosigkeit. Sollten Sie in einem Rennen keine Chance mehr auf den Sieg haben, drücken Sie als letzten Ausweg die Reset-Taste Ihres Computers. So können Sie die automatische Speicherung wirkungsvoll umgehen. Für mögliche Datenverluste übernehmen wir allerdings keine Haftung.

TIP 3: Christian Noppert aus Schirnding bringt noch ein bißchen mehr Atmosphäre auf Ihren Bildschirm. Im Unterordner »\Data\Tracks« befinden sich die Dateien »Tr.txt«, »TrnW.txt«, »TrW.txt« und »TrN.txt«, die sich allesamt mit einem Texteditor öffnen und bearbeiten lassen. Im Abschnit »[SPECIAL]« können Sie durch Ersetzen der »0« durch eine »1« verschiedene Effekte, wie Feuerwerke, Meteoriten oder Nebel aktivieren. Allerdings müssen Sie die Änderungen bei jeder der vier Dateien vornehmen, damit sie wirksam werden.

TIP 4: Sobald Sie die Europa-Tour bestanden haben, können Sie auf sehr einfache Weise zu Geld kommen. Melden Sie sich für ein Rennen an, bei dem Sie Teilnahme-Gebühr bezahlen müssen. Direkt nach dem Start geben Sie auf und kassieren das Preisgeld für den letzten Platz. Da dies immer mindestens 500 $ mehr sind als die entrichtete Gebühr, sind Sie bald ein reicher Mann.



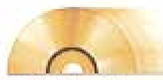
Need for Speed 4: Nachts sehen Zusatzeffekte am schönsten aus.

TIP 5: Wenn Sie im Arcade-Modus »SKYVIEW« eingeben, wird während des Replays des Rennens häufig in die Vogelperspektive umgeschaltet.

TIP 6: Sobald Sie als Spielernamen »ND 4 SPD« angeben, haben Sie im Verfolgungsmodus alle Strecken gemeistert. Dieser Tip stammt von Robert Wichelmann und Thorben Vogt.

Outcast

TIP 1: Allerlei wichtige Einstellungen für das Spiel finden Sie im Unterordner »\OC« des Spieleverzeichnisses in

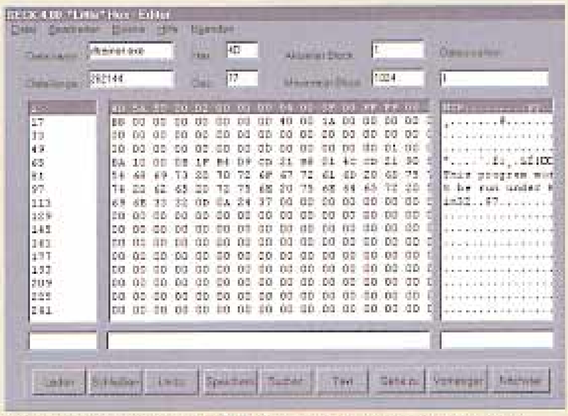


Auf Bonus-CD: witzige Outtakes

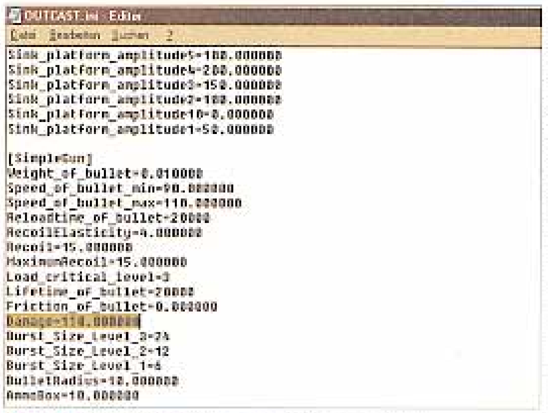
Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klicken Sie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.



```
OUTCAST.ini - Editor
Datei  Bearbeiten  Suchen  ?
Sink_platform_amplitude5=100.000000
Sink_platform_amplitude4=200.000000
Sink_platform_amplitude3=150.000000
Sink_platform_amplitude2=100.000000
Sink_platform_amplitude10=0.000000
Sink_platform_amplitude1=50.000000

[SimpleGun]
Weight_of_bullet=0.010000
Speed_of_bullet_min=90.000000
Speed_of_bullet_max=110.000000
Reloadtime_of_bullet=20000
RecoilElasticity=4.000000
Recoil=15.000000
MaximumRecoil=15.000000
Load_critical_level=3
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_bullet=0.000000
Damage=110.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=12
Burst_Size_Level_1=6
BulletRadius=10.000000
AmmoBox=10.000000
```

Outcast: In der Outcast.ini passen Sie das Spiel an.

der Datei »OUTCAST.INI«. Erstellen Sie vor einer Veränderung aber unbedingt eine Sicherheitskopie, da Sie die Größe der Datei auf keinen Fall verändern dürfen, um die Stabilität des Spiels nicht zu beeinflussen. Ändern Sie aus diesem Grund die Einstellungen nur durch Verschieben der Punkte. Wenn ein Wert von »10.000000« zum Beispiel zehn Zorkins bedeutet, dann sind 1000.0000 entsprechend 1.000 der fremden Währung. Die nützlichsten Werte haben wir für Sie zusammengestellt.

Abschnitt [Bonuses]	
Money	Startkapital
Life	Lebensenergie eines Medipacks
MoneyChest	Bonus für einen Geldsack

Abschnitt [Simple Gun]	
Burts_Size_Level_(x)	Menge der Kugeln im Magazin bei Waffe mit Level (x)
BulletRadius	Reichweite der Kugeln
AmmoBox	Inhalt einer Munitionskiste
Damage	Schaden eines Treffers

Abschnitt [Human]	
HeroDamageScale	bei »00000000« ist Cutter unverwundbar

In den Abschnitten »[Damage]« und »[Recreators]« können Sie die Werte auf »0« setzen, um Cutter vor Schäden zu bewahren, oder damit die Fühler keine Rohstoffe benötigen, um Munition herzustellen. Im Abschnitt [WeaponMerchant] sollten Sie alle Werte auf 10.000000 stellen, damit die Gegenstände nur zehn Zorkins kosten.

TIP 2: Einen interessanten Weg, durch eine verschlossene Tür zu kommen, hat unser Leser Benjamin Kluck herausgefunden: Stellen Sie Cutter so vor die Tür, daß der linke Arm in der Tür verschwindet. Nun nehmen Sie ein F-LINK in die Hand, lassen es fallen und aktivieren es sofort. Cutter steckt nun ein Stück in der Tür. Wiederholen Sie die Aktion, bis unser Held auf der anderen Seite herauskommt.

Rage of Mages 2

Den Cheatmode für CDVs Rollenspiel-Echtzeit-Mix aktivieren Sie, indem Sie auf der Karte [ENTER] drücken, dann »##Coward« eingeben und wieder mit [ENTER] bestätigen. Jetzt können Sie in gleicher Weise die in der Tabelle angegebenen Schummeleien eingeben. Achten Sie dabei auf Groß- und Kleinschreibung sowie Leerzeichen.

Cheat	Wirkung
#modify self +god	unsterblich
#modify army +god	ganze Party unverwundbar
#modify self +spell	alle Zaubersprüche für Ihre Figur
#modify army +spell	alle Zauber für die ganze Party
#create gold	extra Gold
#show map	deckt Karte auf
#victory	Mission gewinnen
#killall	tötet alle feindlichen Einheiten

Recoil

Ein Easteregg zur actionreichen Panzerei von Electronic Arts hat Michael Langner aus Leipzig entdeckt. Schießen Sie in der zweiten Mission im ersten Feldzug auf die kleinen roten Lampen vor dem Kraftfeld beim Befehlsstand. Unter dem Haus gegenüber finden Sie nun einen Gang mit Tor, durch das Sie hindurchfahren können. Am anderen Ende schießen Sie auf das Schild »FKK Strand«, um zwei badende Schönheiten zu bewundern. Im flachen Wasser finden Sie zusätzlich noch einige Munition.



Recoil: Eine junge Dame im Wasser ist eine nette Abwechslung im Kampf um die Zukunft.

Requiem

Simon Bergbauer sandte uns weitere Cheatcodes für den jenseitigen Shooter von 3DO. Rufen Sie mit [ENTER] die Konsole auf, und geben Sie anschließend die Codes aus der Tabelle ein.

Cheat	Wirkung
CSROSARY	alle Zauber
CSTIME (n)	Zeit verändern (n=Zahl; Norm=100, max=200)
CSBACK	Neustart des Levels

Re-Volt (Demo)

Im Unterverzeichnis »\REVOLT\CARS« Ihres Spieleverzeichnisses finden Sie für jeden Wagen einen weiteren Unterordner. Öffnen Sie die jeweilige »PARAMETERS.TXT« mit einem Texteditor. Dort können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen. Die drei wichtigsten haben wir für Sie im Folgenden aufgelistet.

Parameter	Funktion
ACC	Beschleunigung
TOPSPEED	Höchstgeschwindigkeit
TPAGE	Wagentextur (beliebige BMP-Datei)

Starfleet Command

TIP 1: Stellen Sie am Anfang jeder Mission die Schilde auf maximales Wiederaufladen (im Energiemenü).

TIP 2: »Überladene« Torpedos stehen erst nach langer Wartezeit zur Verfügung. Sie sollten die Geschosse daher nur zum Beginn eines Einsatzes überladen, wenn die Feindschiffe noch weit genug entfernt sind. Sobald die Projektile abgefeuert wurden, stellen Sie wieder auf »normal« um.

TIP 3: Ein hohes Tempo ist nur bei Aufholjagden oder über große Distanzen wichtig. Sobald Sie kämpfen, sollten Sie die Geschwindigkeit drosseln – das macht Ihr Schiff wendiger, und Sie sparen Energie für die übrigen Systeme.

Star Wars Episode 1: Racer

Nachdem Sie in Lucas Arts nagelneuem Rennspiel die erste Runde der Ando-Prime-Strecken hinter sich gebracht haben, sollten Sie einen Blick auf die Zelte



Star Wars Racer: Solch knappen Gefechten können Sie sich mit unserem Tip entziehen.

am Start legen. Hanno Müller hat nämlich entdeckt, daß sich beim dritten auf der linken Seite ein Durchgang in den Berg öffnet. Mit etwas Übung können Sie im Tunnel Zeit gutmachen.

T.A. Kingdoms

Auf Grund einer noch nicht ganz ausgereiften Beta-Version hat sich in unsere Komplettlösung aus der Septemberausgabe ein kleiner Fehler eingeschlichen. Leser Jan Wolff aus Berlin war aufmerksam genug, ihn zu bemerken. Es ist durchaus möglich, eigene Gebäude wieder abzureißen. Benutzen Sie dazu die Kombination der Tasten CTRL und D.

TOCA 2

Damit die Renner von Codemasters schneller beschleunigen, sollten Sie während des Gasgebens leicht hin- und herlenken. Gerade beim Start und aus Kurven heraus ist dies wirkungsvoll.

Top Gun: Hornet's Nest

Wenn es Ihnen zu lange dauert, alle Missionen der Flugsimulation von Microprose selbst durchzuspielen, sollten Sie den Trick von Benedikt Verweyen aus Münster probieren. Sobald Sie als Pilotennamen »BUYTHEFARM« eingeben, haben Sie alle Aufträge erledigt und können sie einzeln anwählen.

Die Völker

TIP 1: Nicht ganz fair, aber um so wirkungsvoller ist der Tip von Martin Siebenförchen aus Österreich zum Aufbaugewusel von Neo. Schließen Sie vor einem geplanten Angriff erst einmal Frieden mit dem zukünftigen Gegner. Jetzt können Sie nämlich in aller Ruhe Ihre Einheiten mitten auf seinem Dorfplatz postieren, bevor Sie einen Überraschungsangriff starten.

TIP 2: Auch ohne ein offizielles Friedensangebot können Sie schnell den Standort des Gegners herausbekommen. Maximilian Pfahl aus Neustadt speichert dazu einfach ab, schließt dann Frieden und lädt anschließend den alten Spielstand.

Wet Attack

TIP 1: Durch tiefgehende Nachforschungen hat Stephan Helm aus Leipzig die Cheatcodes zum spielbaren Blondinenwitz von CDV herausgefunden. Sobald Sie die während des Spiels bei gehaltener ROLLEN-Taste eingeben, entfalten sie ihre Wirksamkeit.



Wet Attack: Bei dieser Anzahl an Freiern steigt der Kontostand rapide.

Cheat	Wirkung
FREEBEER	stark erhöhter Kundenansturm
JACKPOT	eine Million mehr auf dem Konto
LIKEARABBIT	Uhr läuft schneller
MAKEITFASTER	Spiel läuft schneller

TIP 2: Im 3D-Modus gelten die Codes der folgenden Tabelle.

Cheat	Wirkung
ARMAGEDDON	zerstört alle Gegnerschiffe
BOMBERMAN	ein Schuß zerstört jeden Gegner
DIFFUSE	unverwundbar
FREEZE	friert Gegnerschiffe ein
PEACE	Gegner bleiben inaktiv

TIP 3: Per Hex-Editor können sie noch ein paar Mark dazuverdienen. Laden Sie dazu ein Savegame in den Editor, und gehen Sie zum Offset »5B06«. Ändern Sie ihn in »FF« um, und schon sind Sie ein reicher Mann.

X-Beyond the Frontier

Auf Bonus-CD: kompakte Sternenkarte

Sobald Sie in Egosofts Weltraum-Simulation etwas fortgeschritten sind und Ihre Laderäume erweitert haben, können Sie einen Bug des Spiels zu Ihrem Vorteil nutzen. Steuern Sie dazu die nächste Handelsstation an, und kaufen Sie möglichst viel einer teuren und seltenen Ware ein. Deren Preis steigt dadurch beträchtlich, was Sie sofort dazu nutzen, sie wieder mit Gewinn zu verkaufen. Diesen Vorgang können Sie beliebig oft wiederholen. GUN

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

0761

Tips aus erster Hand

C&C 3 Tiberian Sun

Kaum ist C&C 3 erschienen, haben wir auch schon die ersten Taktik-Tips parat – zeigen Sie, wer Herr des deformierbaren Schlachtfelds ist!

Auch im dritten Teil der C&C-Saga hat Westwood wieder viel Wert auf das Zusammenspiel der Truppentypen und daraus resultierende Taktiken gelegt. Die folgenden Tips stammen meist von den Programmierern höchstpersönlich.

Allgemeine Tips

Neue Truppen **AKTIVIEREN**

TIP 1: Neu gebaute Einheiten in C&C 3 sind auf passiv gestellt, sie wehren sich nur gegen Feinde, greifen sie aber nicht aktiv an, wenn die in ihre Nähe kommen. Vor allem bei der Basisverteidigung kann das fatale Folgen haben. Wählen Sie neu gebaute Trupps deshalb regelmäßig an, um sie mit [E] (Bewachen) in den aktiven Modus zu schalten.

OFFENSIVE *Patrouille*

Ebenso können Sie bei Patrouillen (wenn Sie also einer Einheit oder Gruppe einen festgelegten Weg zuweisen) dafür sorgen, daß erspähte Gegner tatsächlich angegriffen und verfolgt werden: Einfach beim Zuweisen des Weges [ALT] und [CTRL] gedrückt halten.

BLAUES *Tiberium als Bombe*

TIP 2: Blaues Tiberium ist ergiebiger als grünes, aber auch gefährlicher: Visceroids treten hier häufiger auf, außerdem kann das Zeug explodieren. Schicken Sie doch mal einen mit blauem Tiberium beladenen Sammler in eine Feindbasis, und warten Sie, bis der Gegner ihn in Stücke schießt...

Mit **TITANEN** *zertrampeln*

TIP 3: Titanen zählen als Vehikel. Sie können also von Carryalls transportiert oder von Reparatur-Docks geflickt werden. Infanterie dürfen sie zertrampeln. Dazu sollten Sie mehrere Titans in einer Gruppe haben und sie per gedrückter [ALT]-Taste über einen feindlichen Soldatenhaufen spazieren lassen.

TEUFELS-ZUNGEN *abblocken*

TIP 4: Teufelszungen-Panzer sind der Schrecken von Fußsoldaten und Erntern. Ihre größte Schwäche ist die geringe Reichweite. Blockieren Sie die Tanks mit billigen Einheiten (etwa Werwölfen oder BMTs), um sie mit dahinter plazierten Titans oder Schwebepanzern zusammenzuschießen.

DISRUPTOR- *Panzer gegen Schleicher*

TIP 5: Disruptor-Tanks eignen sich vor allem zum Abschotten von Engstellen. Ihr breiter, grüner Strahl bleibt mehrere Sekunden lang bestehen und schädigt solange alles in seinem Einzugsbereich Befindliche. Deshalb sind Disruptoren vor allem gegen langsame Einheiten (etwa Titans) effektiv.

CYBORGS *heilen*

TIP 6: Nicht nur Mutanten, sondern auch Cyborgs heilen in Tiberium – Sie sollten also angeschlagene Robot-Verbände (und vor allem den Commando-Cyborg) auf grünem Tiberium parken. Abgeschossene Beine erhalten die Roboter dadurch aber nicht zurück, sondern lediglich Hitpoints.

SANITÄTER *einsetzen*

TIP 7: Die Lebensdauer Ihrer Infanteristen steigt drastisch, wenn Sanitäter in der Nähe sind. Sanis auf »offensiver Patrouille« (mit [CTRL] und [ALT] auf Wegpunkte klicken) heilen alle Verletzten in Routennähe.

ERFAHRUNG *nutzen*

TIP 8: Veteranen retten lohnt sich – nach mehreren durchstandenen Schußwechseln mit dem Feind steigen einzelne Truppen im Erfahrungslevel auf und kämpfen effektiver. Solche Veteranen (zwei Streifen als Symbol) oder Elite-Trupps (Stern) sollten Sie immer wieder aus der Schlacht ziehen und heilen (GDI-Infanteristen, Nod-Cyborgs) beziehungsweise mobil oder stationär reparieren (Vehikel).



Tip 8: Behandeln Sie erfahrene Einheiten wie den Cyborg links (zwei Streifen) pfleglich.

INGENIEURE *bereithalten*

TIP 9: Es gibt zwei Arten von Gebäudereparatur: Per Werkzeug-Icon (langsam) oder mit dem Ingenieur (sofort nach Erreichen des Gebäudes). Letzteres sollten Sie ausnutzen: Wer ein oder zwei BMTs mit je zwei oder drei Engineers in seiner Basis bereithält, kann oft verhindern, daß ein Feindangriff ein wichtiges Bauwerk zerstört.

So reparieren Sie **NOD-FLIEGER**

TIP 10: Sie können auch als Nod-General Flugzeuge reparieren; dazu muß der Flieger allerdings auf dem Boden statt auf dem Helipad landen, damit die mobile Reparatureinheit an ihn herankommt.

HINDER-NISSE *aufspüren*

TIP 11: Sie können mit der neuen Weganzeige (die grünen Linien) erkennen, ob sich im noch nicht aufgeklärten, schwarzen Bereich Hindernisse befinden: Wenn nach dem Bewegungsbefehl die grünen Linien nicht direkt zum Ziel führen, sondern an einer anderen Stelle enden, befinden sich im Zielbereich mit ziemlicher Sicherheit Gewässer oder Klippen.

BETONWEGE *verlegen*

TIP 12: Auf Betonplatten kommen Ihre Einheiten deutlich schneller voran. Legen Sie deshalb Wege von Ihren Raffinerien zu den Tiberiumfeldern. Die langsame Infanterie freut sich ebenfalls über einen betonierten Anmarschweg Richtung Feind.

ABWEHR-TÜRME *kombinieren* **TIP 13:** Auch bei den Verteidigungstürmen gilt das Schere-Stein-Papier-Prinzip. So sind Vulcan-Kanonen ideal gegen Infanteristen, gegen Flieger aber wehrlos. Kombinieren Sie die Geschütze deshalb, und klopfen Sie die gegnerischen Verteidigungsanlagen nach solchen Schwachpunkten ab.

FRIENDLY FIRE *meiden* **TIP 14:** Die Granaten der RGB-Türme sind zwar hervorragend gegen Fahrzeuge geeignet, beschädigen aber auch eigene Vehikel. Und die EM-Pulskanone legt nicht nur gegnerische Fahrzeuge, sondern auch Ihre eigenen lahm. Dewegen sollten Ihre Truppen den Wirkungsbereich dieser Waffen meiden.

Taktiken und Gegenmaßnahmen

Nod-IN- **FILTRATION** **TAKTIK 1:** Die neuen unterirdischen Einheiten garantieren böse Überraschungen beim Gegner. Der Nod-BMT kann bis zu fünf Infanteristen unterirdisch transportieren. Entweder überwinden Sie so Klippen, oder landen direkt in der Basis. Dort hurtig einige Engineers neben dem feindlichen Bauhof ausladen, ihn einnehmen, sofort verkaufen und noch einige weitere Gebäude wegschnappen. Wenn der Gegner keinen zweiten Bauhof besitzt, ist die Partie für ihn so gut wie gelaufen, denn er kann keine Gebäude mehr errichten. Allerdings sollten Sie sich nun auf einen letzten, verzweifelten Massenangriff einstellen...

BAUHOF *erobern*

BETON-PLATTEN *gegen Buddler* **GEGENTAKTIK 1:** Den Kern ihrer Basis (mehr ist zu umständlich) können Sie durch Betonplattem gegen alle Buddel-Vehikel versiegeln. Mobile Sensoreinheiten spüren zudem die anrückenden Maulwürfe rechtzeitig auf. Solange Sie nur einen Bauhof haben, sollten Sie ihn mit einer Mauer umgeben – das verschafft Ihnen wertvolle Zeit, um einen Überraschungsangriff von Ingenieuren zurückzuschlagen.

GDI-IN- **FILTRATION** **TAKTIK 2:** Die GDI-BMTs können zwar nicht buddeln, aber auf Wasser fahren. Eingefleischte Nod-Spieler (sowie der Computergegner) vergessen das gerne und schützen nur die Landzugänge zu ihrer Basis. Auf fast jeder Karte mit Fluß gibt es aber Zugänge von hinten, über die Sie in aller Ruhe in die gegnerische Festung gelangen. Wenn das nicht geht, hilft der Carryall: Dazu beladen Sie erst einen BMT mit zwei Ingenieuren und drei Grenadieren (gegen etwaige Mauern), fliegen ihn per Carryall in die Gegnerbasis, setzen den BMT ab und entladen ihn sofort. Dann wie üblich den Bauhof besetzen und den Entsetzensschreien des Gegners lauschen.

Angriff über **GEWÄSSER**

CARRYALL- *Taktik*

FLÜSSE *absichern* **GEGENTAKTIK 2:** Vergessen Sie nicht, benachbarte Flüsse zu kontrollieren. Meist führen sie verschlungen an Steilklippen vorbei – eine ideale Position für Raketenwerfer-Infanteristen, um anrückenden Amphibien-BMTs den Garaus zu machen. Gegen Carryalls sind die Nod-Flakstellungen effektiv. Wichtig: Nicht nur den Rand der Basis schützen, sondern auch das Innere, vor allem den Bauhof.

FLAK *gegen Carryalls*

Von **KLIPPEN** *feuern* **TAKTIK 3:** Einige Waffensysteme (etwa Disruptor-Strahlen) sind ziemlich unbrauchbar, um damit vom Boden auf eine Klippe hochzuschießen. Das sollten Sie ausnutzen: Ihre raketenbewaffnete Einheiten schalten vom Rand einer Klippe oft Feinde aus, die eigentlich deutlich stärker sind.

Gegner von der Klippe **LOCKEN** **GEGENTAKTIK 3:** Klappt meist nur gegen Computergegner: Einfach die oben stehenden Einheiten beschießen und aus ihrem Feuerradius fahren. In aller Regel werden die Truppen versuchen, ihnen zu folgen – und stehen Ihnen dann plötzlich auf gleicher Höhe gegenüber. Und wenn Ihre Schwebepanzer von unten feuern und die Raketen nicht die Feinde treffen, sondern den Klippenrand, kann es helfen, sie einfach ein Stück zurückzuziehen, damit der Winkel günstiger ist.

WINKEL *korrigieren*

GHOST-STALKER & MAMMUT **TAKTIK 4:** Sowohl der Mammut-Mk2-Panzer als auch der Ghoststalker-Infanterist sind mit der überaus mächtigen Railgun bewaffnet, die fast jede Einheit mit nur einem Treffer zerstört. Wenn Sie die beiden zusammen agieren lassen und ganz gezielt die jeweils stärkste Gegnereinheit ausschalten, können Sie in kürzester Zeit ungeheuren Schaden anrichten.

Stalker **ÜBER-FAHREN** **GEGENTAKTIK 4:** Überfahren Sie den Ghoststalker – aber schicken Sie mehrere Vehikel, damit auch eins durchkommt. Greifen Sie den Mammut Mk2 mit einer großen Zahl billiger Einheiten an – dann wird's nicht so teuer, wenn alle drei Sekunden eine von der Railgun erwischt wird. Durch häufiges Drücken der [X]-Taste (bei angewähltem Infanterietrupp) verhindern Sie, daß Ihre Soldaten vom sowieso sehr langsamen Mammut zertrampelt werden. Dann noch einige Lufteinheiten angreifen lassen.

BILLIGE *Truppe gegen Mammut*

Luftschläge gegen **KRAFT-WERKE** **TAKTIK 5:** Strom ist in C&C 3 fast wichtiger als Tiberium – vor allem die Hightech-Gebäude verschlingen Unmengen an Energie. Greifen Sie deshalb mit Lufteinheiten gezielt Kraftwerke an – das macht dem Gegner oft mehr zu schaffen als ein Großangriff auf seine Tiberiumraffinerien. Besonders die Nod-Seite hat großen Strombedarf: Wenn auch nur eine Energieeinheit fehlt, schalten sich zum Beispiel sämtliche Laserzäune ab, und die Basis ist schutzlos.



Taktik 5: Eine Handvoll Orca-Bomber legt Nod-Kraftwerke schnell in Schutt und Asche.

KRAFT-WERKE *in den Hinterhof* **GEGENTAKTIK 5:** Errichten Sie Kraftwerke auf der dem Gegner abgewandten Seite – Flugzeuge dürfen nur dorthin fliegen, wo Landeinheiten bereits die Karte aufgedeckt haben. Verstärken Sie stationäre Flak durch Truppen: Alles, was mit Raketen schießt, ist auch gegen Lufteinheiten effektiv. Vergessen Sie dabei nicht die Schwebe-Infanterie von GDI, die im Bewachen-Modus sehr unangenehm für angreifende Helikopter ist. Und, ganz wichtig: Nehmen Sie im Ernstfall Gebäude vom Stromnetz (über das Blitz-Icon im Seitenmenü), um Energie einzusparen. LA

STROM *sparen*

Mit 32 Tips und Taktiken zum Erfolg

Unreal Tournament

Besser kämpfen gegen Freunde und Bots – dank unserer Waffenkunde und Tips.

Nicht nur in den Weiten des Internets oder im lokalen Netzwerk macht Epics 3D-Actionknüller Unreal Tournament einen Heidenspaß – auch im Solomodus gegen computergesteuerte Bots sorgt das Spiel für schnellen Puls und leuchtende Augen. In ausführlichen Redaktions-Sessions haben wir recherchiert, wie Sie KI-Krieger und menschliche Opponenten am besten besiegen.

Allgemeine Tips

LEVELS *kennenlernen*

TIP 1: Lernen Sie die Levels auswendig. Sie müssen wissen, wo die guten Waffen liegen, welches Extra an welcher Stelle ist und wie Sie am einfachsten dorthin kommen. Wenn sie besonders schwierig zu erreichen sind – etwa nur durch einen gewagten Sprung –, dann üben Sie das ohne Gegner. Achten Sie auf Verstecke, aus denen heraus Sie die Kontrahenten per Scharfschützengewehr erledigen können. Wenn Sie alleine spielen, können Sie vor dem Start ohne Gefahr durch den Level schweben, und die Karte erkunden.

HÖREN *statt sehen*

TIP 2: Sie sollten genau wissen, welchen Klang jede Aktion auslöst. Achten Sie etwa darauf, aus welcher Richtung gerade der Schuß einer besonders kräftigen Waffe zu hören war, und gehen Sie nur ganz vorsichtig dorthin. Achten Sie auf Ausrufe der menschlichen Mitstreiter, und vor allem der Bots, die besondere Situationen auf ganz bestimmte Weise kommentieren – etwa ein »Incoming«, wenn der Feind in Ihre Capture-the-Flag-Basis stürmt.

TARNFARBEN *statt grellem Outfit*

TIP 3: Rote oder grüne Farben wirken an Ihrer Spielfigur zwar schick, ziehen die Aufmerksamkeit menschlicher Gegner aber magisch auf sich. Ein dezenter Erdton ist dagegen viel schwieriger zu erkennen und bringt Ihnen locker ein paar Zehntelsekunden Vorsprung beim Schießen ein.



Tip 3: Bunte Kleidung sieht cool aus – zieht aber Treffer an.

Kleine Waffenkunde

IMPACT *Hammer*

TIP 4: Impact Hammer – die Notlösung. Das Bolzenschußgerät haben Sie immer dabei, außerdem braucht es keine Munition. Leider funktioniert es nur im Nahkampf. Im primären Schußmodus sollten Sie das Gerät erst für knapp zwei Sekunden aufladen und dann loslassen, im sekundären beschädigt es den Gegner schnell und mit hoher Frequenz, aber nur sehr schwach.



Mit Bolzen **SPRINGEN**

TIP 5: Mit dem Impact Hammer können Sie »Rocket-Jumpen«: Laden Sie das Gerät im primären Schußmodus auf, feuern Sie auf den Boden, und springen Sie gleichzeitig – schon hüpfen Sie besonders hoch und erreichen eine sonst nicht zugängliche Ebene, nehmen aber mittelschweren Schaden.

Die **ENFORCER**

TIP 6: Enforcer – die Basiswaffe. Die tragen Sie in der Faust, wenn das Spiel startet. Im ersten Feuermodus ein sehr genaues Kampfgerät, im zweiten weniger präzise, dafür aber mit doppelter Schußfrequenz. Bis zu einer mittleren Entfernung sollten Sie grundsätzlich den sekundären Modus bevorzugen. Das gilt auch, wenn Sie zwei dieser Pistolen besitzen.



Die **BIOSLUDGE**

TIP 7: Biosludge – explosiver Schleim. Im primären Feuermodus ploppt giftgrüner Schleim aus dieser Waffe, im sekundären sammelt er sich zu einem großen Tropfen. Der Giftschleim detoniert beim Gegnerkontakt sofort, sonst nach wenigen Sekunden. Damit können Sie beispielsweise bei schneller Flucht rückwärts den Boden verminen. Insgesamt ist die Biosludge aber keine gute Waffe – suchen Sie lieber eine bessere.



Die **ASMD**

TIP 8: ASMD – der Schubser. Das besondere an der ASMD ist, daß Sie den Gegner damit ein ordentliches Stück zurückstoßen. Das ist nicht nur in der Nähe von Abgründen praktisch, sondern auch, wenn er eine Nahkampfwaffe hat. Außerdem erschwert es ihm das Zielen – selbst treffsichere Kontrahenten können Sie mit der ASMD stören. Im zweiten Modus ist die Schußfrequenz niedriger, Treffer richten aber mehr Schaden an.



Groß **EXPLODIEREN**

TIP 9: Mehr Erfolg erzielen Sie per ASMD mit einem bereits aus Unreal bekannten Trick. Feuern Sie erst im sekundären, dann sofort mit dem Hauptmodus



Tip 9: Erst sekundär, dann primär – mit der ASMD können Sie besonders große Energieexplosionen auslösen.

auf die davonfliegende Energiekugel – die leicht violette Folge-Explosion ist besonders zerstörerisch.

PULSE Gun

TIP 10: Pulse Gun – das Plasmagewehr. Schießt wahlweise mit grünen Energiekugeln oder einem langen Strahl. Die Pulse Gun ist eine der besten Waffen in Unreal Tournament. Die Bots bevorzugen fast immer den zweiten Schußmodus – menschliche Spieler schießen meist weniger genau und sollten deshalb auf größere Entfernung lieber die normale Feuerart nutzen.



Der RIPPER

TIP 11: Ripper – fliegende Scheiben. Je nach Schußmodus prallen die Scheiben des Rippers mehrmals an Wänden ab, oder sie explodieren beim Einschlag. Die erste Betriebsart richtet mehr Schaden an, allerdings verletzen Sie sich dabei leicht selbst. Nutzen sollten Sie ihn vor allem gegen schwer bewaffnete Gegner, gegen die Sie sonst keine Chance hätten – mit etwas Glück reißen Sie die noch mit ins virtuelle Grab.



Die MINIGUN

TIP 12: Minigun – das Maschinengewehr. Es arbeitet im sekundären Schußmodus viel effektiver, muß aber erst anlaufen und verbraucht deutlich mehr Munition. Trotzdem ist er fast immer vorzuziehen – gerade im Deathmatch, wo es vor allem um schnelle »Frags« geht.



Die FLAK Cannon

TIP 13: Flak Cannon – der Mörser. Auf die primäre Feuerart fliegen kleine Schrapnelle daraus hervor, die auf nahe Feinde fast immer sofort tödlich wirken. Die Schrapnelle prallen an allen Flächen ab, Sie können mit dieser Waffe also »um die Bande« schießen – etwa an Ecken. Der zweite Schußmodus ist indirekt eher gegen weiter entfernte Gegner oder Feinde in Deckung empfehlenswert.



Der ROCKET Launcher

TIP 14: Rocket Launcher – der Raketenwerfer. Wahlweise verschießen Sie damit bis zu sechs Raketen oder Granaten gleichzeitig. Mit dem Rocket Launcher arbeiten Sie vor allem dann effektiv, wenn Sie die Levels gut kennen. Dann läßt sich das Gerät beispielsweise vor einer als Kampftreffpunkt berüchtigten Stelle aufladen.



GEZIELTER schießen

TIP 15: Normalerweise streut der Rocket Launcher seine Geschosse in die Breite. Um die Raketen trotzdem konzentriert auf einen Punkt loszulassen, müssen Sie erst den Primär-, und dann gleichzeitig den Sekundärfeuerknopf drücken.

UMGEBUNG mit einbeziehen

TIP 16: Feinde nehmen auch dann Schaden, wenn die Raketen nur in ihrer Nähe detonieren. Schießen Sie deshalb nicht genau auf Ihre Kontrahenten, sondern in Richtung der Füße oder sogar direkt vor ihnen auf den Boden. Der Beschädigungsradius wirkt sich auch aus, wenn die Projektile eine Wand treffen. Entfernen Sie sich von Mauern, sobald ein Gegner mit dem Raketenwerfer auf Sie feuert – Sie können den Geschossen dann leichter ausweichen.

Im TAKT springen

TIP 17: Wenn Sie jemand mit dem Raketenwerfer beharkt, macht er das meist mit einem bestimmten Rhythmus. Versuchen Sie den aufzunehmen und kurz vor Beschuß in die Luft zu springen – dann können Sie den Explosionen viel lässiger ausweichen.

SCHARF bewachen

TIP 18: Rifle – das Scharfschützengewehr. Verfügt nur über einen Feuermodus, mit dem anderen schalten Sie das Zielvisier ein. Vor allem in Capture-the-Flag-Einsätzen können Sie damit lästige Verfolger des eigenen Flaggenfängers aus weiter Distanz ausschalten.



GEPLANTER Treffer

TIP 19: Beim Zielen auf rennende Gegner sollten Sie das Fadenkreuz nicht mitziehen, sondern das Opfer reinrennen lassen. Etwa, wenn Ihr eigentliches Ziel einen Dritten erledigt hat, und es dann die fallengelassene Waffe aufnehmen will – Peng!

Alle WEG

TIP 20: Redeemer – die Riesenrakete. Im primären Schußmodus arbeitet diese Waffe nach dem Prinzip »Fire and Forget«, im sekundären können Sie aus einer Sprengkopfkamera selbst lenken. Allerdings ist Ihre Spielfigur währenddessen möglichen Angriffen hilflos ausgesetzt – wir empfehlen deshalb die erste Abschußart.



Ballern mit EFFEKT

TIP 21: Was soll's denn sein – der Raketenwerfer oder doch lieber der Ripper? Die Tabelle zeigt, wie viele Gesundheitspunkte ein Treffer auf den Torso eines Gegners ohne Schilde oder Rüstung abzieht. Bei Waffen mit Streuwirkung wie dem Rocket Launcher oder der Flak Cannon gehen wir von Volltreffern aus, bei zwei Enforcer-Pistolen verdoppelt sich auch der angerichtete Schaden.

50 Prozent mehr bei HARDCORE

Die Werte gelten für den Spielmodus »Normal«, auf »Hardcore« verursachen die Schießprügel 50 Prozent mehr Gesundheitsverlust. Der Redeemer ist immer tödlich.

Taste	Waffe	Primär	Sekundär
1	Impact Hammer	60	2
2	Enforcer	17	17
3	Biosludge	39	100
4	ASMD	40	46
5	Pulse Gun	20	6
6	Ripper	30	32
7	Minigun	9	9
8	Flak Cannon	80	70
9	Rocket Launcher	75	93
0	Rifle	45	–

Klüger umgehen mit Extras

Spielen mit **UHR**

TIP 22: Spielen Sie mit einer gut sichtbaren Uhr auf dem Schreibtisch – dann können Sie genau abpassen, wann ein frisch aufgenommenes Extra wieder auftaucht, und es erneut einsacken. Waffen und Munition erscheinen nach 30 Sekunden wieder, die Werte für Extras finden Sie in der Tabelle.

Gegenstand	Wirkung	Wartezeit
Health Vial	Gesundheit +5	20
Health Pack	Gesundheit +20	20
Big Health	Gesundheit +100	90
Thug Pads	Rüstung +50	30
Body Armor	Rüstung +100	30
Shield Belt	Rüstung +150	55
Anti-Grav-Boots	Sprungstiefel	30
Invisibility	45 Sek. unsichtbar	90
Damage Amplifier	28 Sek. Schadensverstärker	110
Redeemer	Fernlenkrakete	55

UNSICHTBAR *in der Mitte*

TIP 23: Eine besonders tödliche Kombination ist Unsichtbarkeit mit Scharfschützengewehr. Suchen Sie sich einen Ort mit gutem Ausblick über den Level, und Sie können Ihre Gegner aus der Entfernung fast gefahrlos der Reihe nach ausschalten.

EXTRAS *wegnehmen*

TIP 24: Schilde, Rüstungen und Sprungstiefel können Sie auch dann aufnehmen, wenn Sie das Extra schon haben und eigentlich nicht mehr nutzen können. Schnappen Sie sich den Gegenstand trotzdem – dann kriegt ihn kein Gegner.

SCHADEN *verstärken*

TIP 25: Den Damage Amplifier sollten Sie vor allem mit Waffen einsetzen, die eine breite Streuwirkung haben oder sehr schnell schießen. Besonders schöne Erfolgserlebnisse erzielen Sie mit der Pulse Gun und der Flak Cannon.



Tip 25: Pulse Gun und Damage Amplifier – eine perfekte Kombination für besonders viele Frags.

Überall **BEAMEN**

TIP 26: Mit dem Translocator können Sie sich nicht nur quer durch den Level beamen, sondern auch ansonsten nicht zugängliche Orte erreichen. Dazu ploppen Sie den Empfänger an die gewünschte Stelle, anschließend wird gebeamt – und schon sind Sie am Zielort.

Spezial-Tricks gegen Bots

Immer **BEWEGEN**

TIP 27: Bots kämpfen gut, aber nicht perfekt. Bei höheren Einstellungen auf der »Base Skill«-Skala müssen Sie nur damit rechnen, daß die KI-Kämpfer schneller reagieren und genauer zielen – auf neue Taktiken müssen Sie sich nicht einstellen. Für Sie heißt das: Je klüger der Bot, desto mehr müssen Sie in Bewegung bleiben. Sie brauchen für die Profi-Computergegner auf jeden Fall die besten Waffen und möglichst viel Rüstung und Schilde.

Sichere **TREFFER**

TIP 28: Besonders anfällig sind die Bots gegenüber der Flak Cannon. Die computergesteuerten Kämpfer bleiben beim Schießen gewöhnlich stehen. Da ist die Flak-Kanone besonders effektiv, weil sie mit voller Breitseite trifft und mit beinahe jedem Schuß maximalen Schaden anrichtet.

ANGST *ausnutzen*

TIP 29: Bots fürchten sich vor dem Raketenwerfer. In den Bewegungsalgorithmen der Computer-Gegner ist einprogrammiert, daß sie sich vor einem gezückten Rocket-Launcher möglichst weit zurückziehen. So haben sie mehr Zeit, noch auszuweichen – und den Nachteil, an Wände zu stoßen. Das ist Ihre Chance: Sie können die Gegner regelrecht in Ecken bugsieren, oder mit einem Treffer gegen die Wand ausschalten – die Raketen richten auch im Detonationsbereich noch ausreichend Schaden an.



Tip 29: Per Raketenwerfer bringen Sie Bots in die Ecke, dann mit drei bis vier Geschossen um die Ecke.

FLAGGE *fangen*

TIP 30: Bei Capture-the-Flag-Partien sollten Sie Ihren computergesteuerten Teamkollegen andere Befehle als die vorgegebenen erteilen. Zu Beginn der Partie agiert die Hälfte Ihres Trupps defensiv, die andere sucht aktiv nach der gegnerischen Flagge oder folgt Ihnen. Besonders gut stellen die Bots sich dabei aber nicht an. Erteilen Sie allen Gefährten das Kommando »Defend«, und holen Sie die Fahne selbst – Menschen können das besser.

BEFEHLE *ändern*

DUCKEND *schießen*

TIP 31: Bots haben manchmal Probleme, auf geduckte Gegner (normalerweise [C]-Taste) zu schießen. Nutzen Sie das, und gehen Sie – vor allem im Nahkampf – öfters mal auf Tauchstation in die Knie.

Cheatcodes

SICHERER *Solo-Sieg*

TIP 32: Mit Cheat-Codes kommen Sie in Unreal Tournament nur im Solomodus weiter, in echten Multiplayer-Partien sind die kleinen Schummeleien nicht erlaubt – sonst würden die Ergebnisse schließlich allzusehr von der tatsächlichen Kampfstärke der Beteiligten abweichen. Um den Cheat anzuwenden, drücken Sie im Level die [TAB]-Taste und tippen den entsprechenden Befehl ein; [RETURN] löst den hilfreichen Schummelcode anschließend aus. PS

Eingabe	Wirkung
God	Unverwundbarkeit
Playersonly 1	alles außer Spieler friert ein
Allammo	999 Munition für jede gesammelte Waffe
Fly	der Spieler schwebt
Walk	hebt »Fly« auf

Reiseführer durch Na Pali

Unreal Addon

Im Auftrag von Aliens kehren Sie auf den Planeten der Skaarj, das schöne Na Pali, zurück. Wir sagen Ihnen, wie Sie die Action-Fortsetzung meistern.

Das Unreal-Addon Return to Na Pali von GT bietet neben einigen neuen Waffen und Gegnern anspruchsvolle Missionen. Wir beschreiben den Weg durch die Levels und die Orte, an denen Sie Waffen und Ausrüstung finden. Wenn Sie unterwegs auf neue Gegnertypen treffen, gibt's im Text kurze Tips zu den Biestern.

1. Die Abendfälle

AUSRÜSTUNG sammeln

TIP 1: Sammeln Sie im Startraum die ersten Vorräte ein. Draußen finden Sie im linken Raum die Automag. Dort geht's dann durch das Fenster ins Freie. Am Eingang der Höhle liegt das Sturmgewehr samt Munition. Im See am anderen Ende der Ebene befindet sich das erste tote Besatzungsmitglied der Prometheus. Laufen Sie durch das Portal, und sammeln Sie dort die Rüstung ein.



Tip 1: Das erste Crewmitglied liegt im See.

Durch TUNNEL laufen

TIP 2: Im Raum hinter dem Portal kann unser Held eine Plattform benutzen, die durch einen Tunnel führt. Den durchquert er zu Fuß und bekämpft von drinnen die Brutes auf der anderen Seite, denn die können den Tunnel nicht betreten.

Erste MINE durchsuchen

TIP 3: Draußen töten Sie von den Hängen der beiden Schluchten aus Gegner, die unten Wache schieben. Betreten Sie die erste Mine, und fahren Sie herunter. Im Vorraum finden Sie eine neue Rüstung sowie die erste ASMD-Munition. Folgen Sie dem Gang zu einer Kreuzung, wo Sie den rechten Raum betreten.

ASMD finden

TIP 4: Auf der anderen Seite des Tals ist die ASMD versteckt. Kehren Sie mit der Waffe zur Kreuzung zurück, und gehen Sie durch die andere Tür. Am Ende des Talkessels führt der Weg wieder nach oben.

Den STINGER finden

TIP 5: Laufen Sie an der hinteren Schlucht entlang bis zur nächsten Mine, und öffnen Sie per Schalter eine der Türen. Im Raum dahinter geht's den linken Gang entlang und die Rampe hinauf zu einer Empore. An deren Ende drücken Sie den Schalter, springen auf die Kiste mit dem Stinger-Raketenwerfer und von dort durch das nun offene Tor. Lassen Sie sich dabei nicht von den pfeilschnellen Rudeljägern erwischen, die Ihnen auf der Spur sind.

2. Neves Kreuzung

In Turm TAUCHEN

TIP 6: Schießen Sie den Weg zum kleinen Tümpel frei, und springen Sie hinein. Unter Wasser ist ein Eingang in den Turm. Benutzen Sie drinnen den Aufzug. Oben liegt eine Flak-Kanone.

Durch RÖHRE schwimmen

TIP 7: Springen Sie wieder in den Teich, und suchen Sie den Granatwerfer. Damit bewaffnet geht's in die geflutete Röhre. Am Ende der ersten Abzweigung wartet eine weitere Rüstung auf Sie. Schwimmen Sie durch die Röhre in den zweiten See, wo Sie den Aufzug in das Stelzenhaus nehmen. Von dort aus läßt sich das Seeufer von Feinden befreien.

RUDELJÄGER erlegen

TIP 8: Ihre Route führt Sie nun auf den Planken über den See und dann auf den Steinweg. An seinem Ende lauern Rudeljäger. Die kleinen Biester lassen sich am besten erlegen, wenn Sie schießend rückwärts vor Ihnen weglaufen. Nach dem Kampf springen Sie geradewegs in den offenen Brunnen.

3. Der Brunnen von Eldora

Per AUFZUG nach oben

TIP 9: Klettern Sie an Land. Gleich zu Beginn finden Sie in der Kiste beim Skelett die Taschenlampe. Bewegen Sie sich weiter den Gang entlang bis zu einem Hebel. Benutzen Sie den heruntergefahrenen Aufzug.

RÄDER drehen

TIP 10: Oben drehen Sie an allen drei Steuerrädern. Das Gewölbe unter Ihnen füllt sich nun mit Wasser. Gehen Sie durch den neu entstandenen Gang ins Freie, und sammeln Sie den Schild-Gürtel ein.

Durch den BRUNNEN

TIP 11: Dann geht's durch den Brunnen zurück ins Gewölbe. Einer der vier Durchgänge, die eben versperrt waren, ist nun aufgebrochen. Schwimmen Sie hindurch, und folgen Sie dem Gang ins Freie. Draußen betreten Sie das Boot.

4. Glathriel Dorf

KELLERWAND sprengen

TIP 12: Am Anlegesteg steigt unser Held aus dem Boot und durchsucht die Hütten des Dorfes. Eines der Häuser hat einen Riß in einer Kellerwand, der sich per Beschuß durch den Granatwerfer zu einem Durchgang erweitern läßt. Gehen Sie hindurch.

Geheimgang unter SARG

TIP 13: Sie befinden sich nun in einer Grabstätte. Die Spinnen sind recht harmlos und lassen sich pro-

blemlos von weitem mit der Dispersionspistole erledigen. An der zum Ausgang gewandten Seite des zentralen Grabraums befindet sich ein Schalter, der einen Geheimgang unter dem Sarkophag öffnet. Verlassen Sie die Gruft, und arbeiten Sie sich bis zum Altar und dann nach draußen vor.

Auf die **DÄCHER**

TIP 14: Springen Sie über die Mauer, und schauen Sie sich um. Auf einem Hof verfolgt ein Skaarj einen Nali. Der Nali öffnet ein Haus, in dem Sie einen Hebel betätigen können. Gehen Sie durch die neu geöffnete Tür und die Leiter hinauf. Oben gelangen Sie auf die Dächer. Am See liegt ein Haus, dessen Dach ein Loch hat. Nehmen Sie dort den Raketenwerfer mit, und öffnen Sie die Türen per Hebel.

TÜREN *öffnen*

TIP 15: Verlassen Sie das Gebäude im oberen Stockwerk, und betreten Sie das Haus am anderen Ende des Stegs. Öffnen Sie auch hier die geschlossenen Türen per Hebel, und gehen Sie zum Nachbarhaus rüber. Dort geht's im Hinterzimmer zurück auf eine Straße. Folgen Sie der Straße, bis es links in einen Hof mit eingebrochener Brücke geht. Nachdem Sie im rechten Bau den Hebel betätigt haben, geht's durch den linken wenig später in eine Höhle.

In den **HOF**

5. Annäherung an die UMS Prometheus

Vorsicht: Brüchige **BRÜCKE**

TIP 16: Folgen Sie dem Pfad aus der Höhle zu den Hütten. Hinter den Häusern der Nali finden Sie eine Mine. Lassen Sie Vorsicht walten: Die Brücke über den Abhang bricht kurz nach Betreten zusammen. Laufen Sie ein Stück weit auf die Brücke, und springen Sie dann auf die andere Seite. Dort hüpfen Sie den kleinen Hang hinunter und gehen durch den Tunnel. Auf den Kisten neben dem Aufzug liegt ein schützender Schildgürtel, den Sie mitnehmen, dann geht's mit dem Lift nach oben.



Tip 16: Bis zur Prometheus ist es nicht mehr weit.

6. UMS Prometheus

EINSTIEG *suchen*

TIP 17: Springen Sie am Ende des Sims herunter auf die Ebene, und laufen Sie zur UMS Prometheus. Suchen Sie den Platz, der sich zwischen den beiden großen Schiffsfragmenten gebildet hat. Steigen Sie die Einstiegsrampe hinauf, und klappern Sie den Bereich bis zur Energiebrücke ab. Danach gehen Sie in den anderen Teil des Schiffs.

Auf die **HÜLLE**

TIP 18: Nehmen Sie am Aufzug den linken Gang, bis Sie im Raum mit dem zerstörten Triebwerk stehen. Springen Sie auf die Stahlfragmente in der orangenen, schädlichen Flüssigkeit und dann in das aufgeplatzte Triebwerk hinein. Folgen Sie der Röhre bis auf die Hülle des Schiffs. Auf der anderen Seite der Hülle betreten Sie das Schiff im Obergeschoß.

Über die **ENERGIE-BRÜCKE**

TIP 19: Oben nimmt unser Held den rechten Aufzug und überquert die Energiebrücke. Im ersten Raum des rechten Gangs findet er eine neue Rüstung. Dann durchsucht er die restlichen Räume und springt in das Loch im Boden der Mannschaftsquartiere.

7. Annäherung an die UMS Prometheus

Den **ROHREN** *folgen*

TIP 20: Verlassen Sie das Quartier, und betreten Sie das aufgebrochene Rohr, das sich hinter einer eingestürzten Wand im anliegenden Korridor verbirgt. Am Ende der Leitung erreichen Sie ein Sammelbecken. Hier gibt es ein weiteres Rohr ohne Gitter. Folgen Sie ihm, und betreten Sie den anschließenden Raum.

Die **CODES** *finden*

TIP 21: Der Gang vor dem Raum führt zu einem Hangar. Klettern Sie dort über das eingestürzte Gerüst zur Brücke, und nehmen Sie die Codes an sich. Verlassen Sie den vorderen Raum durch die Tür am hinteren Ende. Nehmen Sie dort den linken Gang. Benutzen Sie den Aufzug, und erkunden Sie zunächst die Gegend.



Tip 21: Mit diesem Gerät kann die Flucht beginnen.

NAVIGATION *aktivieren*

TIP 22: Nun geht's weiter zur Navigationszentrale. Sobald die Computer angehen, flüchten Sie aus dem Raum und laufen auf der Außenhülle des Schiffs vor den Beobachtungsraum. Bekämpfen Sie hier die Marines mit dem Raketenwerfer. Entscheidend ist, daß Sie den flinken Gesellen vor die Füße schießen, da sie sonst ausweichen. Holen Sie dann die Rüstung aus dem Raum vor dem Aussichtsdeck, und flüchten Sie durch den nun freigesprengten Höhleneingang in die Berge. Folgen Sie dem Gang bis zur Tür am Ende.

8. Das Tal der Spitzen

Titanen **AUS-WEICHEN**

TIP 23: Das Tal wird von riesigen Titanen beherrscht. Weichen Sie den Giganten zunächst aus. Schwimmen Sie den See entlang bis ans Ende, und steigen Sie dort, nachdem Sie die Wassertürme abgeklappert haben, aus dem Wasser.

DEPOT *ausräumen*

TIP 24: Direkt hinter einem großen Felsen befindet sich ein altes Haus, das von den Feinden offenbar als Munitionsdepot genutzt wird. Sammeln Sie dort die Eightball, den Schildgürtel und das Update für die Dispersionspistole ein. Dermaßen schwer bewaffnet können Sie den Titanen entgegentreten. In einer der beiden verwüsteten Nali-Hütten am Ufer des kleinen Tümpels finden Sie eine neue Rüstung. Von dort aus geht's hoch in die Berge, in die Sie durch das Tor in der kleinen Festung kommen.

Rüstung in der **HÜTTE**

9. Nagomis Enge

STURM-GEWEHR *suchen* **TIP 25:** Folgen Sie dem Pfad bis zum Abgrund. Springen Sie dort in den See, und laufen Sie den durch die Schlucht führenden Pfad entlang, bis Sie in einem Talkessel mit Mineneingang landen. Über dem Eingang finden Sie das Sturmgewehr. So bewaffnet verlassen Sie das Tal an der anderen Seite.

RÜSTUNG *einsammeln* **TIP 26:** Bei der Abzweigung laufen Sie rechts die Rampe hoch und springen bei der Brücke rechts den Hang hinunter. Auf einer Kiste liegt eine gute Rüstung, die Sie nicht vergessen sollten. Dann gehen Sie zurück zur Abzweigung und springen links ins Tal. Dann geht's weiter zum Tempel.

10. Velora Tempel

BRÜCKE *ausfahren* **TIP 27:** Die Kisten am Anfang verbergen eine Taschenlampe. Laufen Sie die Treppen herunter, und bewegen Sie im anschließenden Raum den Hebel. Eine Pforte öffnet sich und gibt einen Fahrstuhl frei. Benutzen Sie den, und laufen Sie unten in den nächsten Raum und dort den linken Gang entlang, eine Rampe hinauf (hier wartet ein Supermedipack), bis Sie in einen Raum mit Hebel gelangen. Wenn Sie daran ziehen, fährt eine Brücke über die Lavagrube unter Ihnen aus. Folgen Sie dem anderen Ausgang aus dem Raum, sammeln Sie dort die Rüstung ein, und kehren Sie zurück.



Tip 27: Dieser Schalter kontrolliert die Brücke.

GÜRTEL *besorgen* **TIP 28:** Lassen Sie sich durch die Öffnung im Boden fallen, überqueren Sie die Brücke, und springen Sie im folgenden Raum ins Maul der Statue. Sie gelangen auf ein schmales Brett, von dem Sie links oder rechts herunterspringen. Suchen Sie den Weg in der Seitenwand ab, und verlassen Sie den Raum.

Vorsicht vor den **SPEEREN** **TIP 29:** Nun hastet unser Held durch die nächsten beiden großen Räume und folgt dem Tunnel bis zu den aus der Wand schießenden Speeren. In den Nebenkammern links und rechts drückt er je einen Knopf, danach geht's zwischen den Spießen hindurch bis zum Aufzug. Er fährt hoch, sammelt das Update für die Dispersionspistole ein und verläßt den Tempel am Ende der Treppen.

11. Nagomi Passage

Über die **BRÜCKE** **TIP 30:** Überqueren Sie die Brücke, und springen Sie am Ende auf der linken Seite herunter. Auf der Kiste liegt das nächste Update für die Dispersionspistole.

Zum **SCHACHT** **TIP 31:** Laufen Sie nun hinauf bis zum Minenschacht. Gehen Sie hinein. Suchen Sie den Rest der Passage nur ab, falls Ihnen gerade die Munition ausgeht.

12. Tarydium Gießerei

Energie **UMLEITEN** **TIP 32:** Sammeln Sie die Minigun ein. Nun schalten Sie im linken Nebenraum die Energieleitung um. Danach betätigen Sie im rechten Nebenraum den Schalter. Fahren Sie mit dem Aufzug im Maschinenraum, und verlassen Sie das obere Stockwerk durch den Gang in der rechten Wand.

Gegen **ZERHACKER** *laufen* **TIP 33:** Unser Held umrundet die große Halle auf dem Steg und springt auf das Fließband. Die Zerhackanlage meistert er, indem er gegen die Zerhacker läuft, wenn die geschlossen sind. Dann folgt er dem Gang bis zur Kommandozentrale und springt dort in das Loch im Boden.

GÜRTEL *einsammeln* **TIP 34:** Laufen Sie bis zum Aufzug, und fahren Sie hoch. Oben springen Sie auf die andere Seite der zerstörten Brücke, gehen rechts in den Gang und sammeln dort Asbestanzug und Schildgürtel ein.

Durch das **ROHR** **TIP 35:** Nun geht's zurück zur Brücke und von dort herunter auf das Plateau mit der bunten Druckanzeige. Betätigen Sie den Hebel, und springen Sie dann in das geplatzte Rohr. Links führt der Weg zu einer Rampe. Laufen Sie diese hinunter und auf die Tür jenseits der Rampe zu. Rechts neben der Tür sprengt ein Brute ein Loch in die Wand.

Mit dem **AUFZUG** *nach oben* **TIP 36:** Springen Sie ins Loch. Dahinter finden Sie einen Hebel. Dieser kontrolliert den Aufzug. Benutzen Sie ihn, und drücken Sie oben den Knopf links neben der Tür, um sie zu öffnen. In der gegenüberliegenden Ecke der Plattform ist ein Loch.

SCHNELL *durch die Pipeline* **TIP 37:** Springen Sie in die Öffnung, und laufen Sie dann durch den Gang. Im nächsten Raum gibt es zwei Unterführungen, hinter der einen finden Sie das Biogewehr. Die andere führt zu einer Röhre. Laufen Sie hinein, und bleiben Sie nicht stehen – die instabile Röhre bricht hinter Ihnen zusammen. Springen Sie am Ende hinaus und nehmen Sie, nachdem Sie das Supermedipack eingesammelt haben, die linke Tür aus dem Raum.



Tip 37: Dieses Rohr müssen Sie hinter sich lassen.

Aus dem **WASSER** *schießen* **TIP 38:** Die Aufzüge bringen Sie bis zu einem Knopf, der einen Kanal öffnet. Springen Sie ins Wasser, und schwimmen Sie bis zum Ende des Kanals. Den dort wachenden Brute erledigen Sie per Eightball-Feuer noch aus dem Wasser. Im nächsten Raum drücken Sie den einzigen Knopf und verlassen den Ort anschließend durch den Tunnel.

13. Die Gießerei

Betrieb **STÖREN** **TIP 39:** Der Knopf auf dem Steg läßt die Brücke vor Ihnen herunter. Laufen Sie darüber in das Gemäuer,

durch den Tunnel und den nächsten Raum, und nehmen Sie dahinter den Aufzug. Oben führt der Weg zu einer Kreuzung, deren Wege auf beiden Seiten zu einem Kontrollrad führen, an dem Sie drehen.

Medipack im **KANAL**

TIP 40: Zurück geht's nach unten. Nehmen Sie einen der Schutzanzüge, und springen Sie in das Tarydiumbad. Am linken Ende des Kanals finden Sie ein Supermedipack, rechts geht es weiter. Wieder raus aus der Flüssigkeit, durchqueren Sie die nächsten beiden Räume und gelangen in einen Raum mit Kran.



Tip 40: Die Krankontrolle muß erst aktiviert werden.

Tor mit **KRAN** *aufbrechen*

TIP 41: Mit dem Kran können Sie das große Tor auf der linken Seite durchbrechen. Dazu nehmen Sie den Schutzanzug, schwimmen durch den kleinen Tarydiumkanal zum Kontrollrad und drehen daran. Die Türen in den Seitenwänden öffnen sich. Gehen Sie durch, drücken Sie den Knopf, und schwimmen Sie durch das Tarydium zurück in den Kranraum. Betätigen Sie nun die Krankontrolle. Der Weg ist frei.

Durchs **TARYDIUM** *schwimmen*

TIP 42: Im nächsten Raum halten Sie sich links, benutzen am Ende des Gangs den Aufzug und öffnen oben per Hebel das Tarydiumbecken. Besorgen Sie sich den neuen Schutzanzug unten im Gang, und springen Sie dann ins Becken. Rechts finden Sie einen Energieverstärker, links ist der Ausgang.

Den **LIFT** *benutzen*

TIP 43: Nachdem Sie den Knopf beim linken Ausgang gedrückt haben, sammeln Sie den herumliegenden Schildgürtel ein und benutzen den Aufzug hinter dem rechten Ausgang. Oben laufen Sie nach links in den Tunnel und betätigen den Schalter. Im Vorraum hat sich die Metalluke im Boden geöffnet. Springen Sie hinein. Sie landen auf einem Lift, der Sie zwei Stockwerke nach oben bringt.

Per **AUFZUG** *nach oben*

TIP 44: Unser Held folgt dem Rundgang und nimmt die Transportplattform nach unten. Dort läuft er in den rechten Gang, holt den Aufzug per Hebel herunter und steigt ein. Der Schalter auf der linken Seite bewegt den großen Kran.

KRAN *als Brücke*

TIP 45: Mit dem Kran fahren Sie auf die andere Seite. Schnappen Sie sich die Rüstung, und drücken Sie den Hebel. Laufen Sie nun unten in den just aufgefahrenen Ausgang. Benutzen Sie die Aufzüge. Den großen Skaarj, dem Sie begegnen, erledigen Sie am besten mit gezielten Eightballschüssen vor seine Füße. Anschließend geht's wieder per Aufzug ins Freie.

14. Watcher of the Skies

TITAN *bekämpfen*

TIP 46: Sammeln Sie das nächste Update für die Dispersionspistole ein. Das Eis im Loch am Ende des Tals zerspringt erst, wenn der lästige Titan erledigt ist. Bearbeiten Sie ihn einfach von einem der Hügel aus mit dem Granatwerfer – ein so großes Ziel kann man nur schlecht verfehlen.

15. Galas Peak

TELEPORTER *aktivieren*

TIP 47: Durchqueren Sie den Tunnel, und folgen Sie dem vereisten Pfad zu dem großen Gebäude. Der dunkle Bau verbirgt einen Teleporter zum Shuttle. Er muß jedoch zunächst an einem Ort unter dem Haus aktiviert werden. Erledigen Sie dazu die Söldnerwachen im Freien, und laufen Sie danach den Weg herunter, welcher an der hinteren rechten Ecke des Gebäudes beginnt. Sie stoßen auf eine Höhle, wo Sie die Plattform aktivieren. Eilen Sie zurück zum Haus, und machen Sie den Weg zum Hauptsaal mit Dispersionspistole und Sturmgewehr frei. Springen Sie anschließend in den Teleporter.



Tip 47: Der düstere Bau direkt vor Ihnen beherbergt eine Höhle mit dem Transmitter zum Endlevel.

6. Flucht von Na Pali

Ausrüstung **AUF-FRISCHEN**

TIP 48: Das letzte Gefecht naht. Schnappen Sie sich die neue Rüstung, und laufen Sie über die lange Brücke. An deren Ende nehmen Sie den linken Gang und gehen in das alleinstehende Haus. Die rechte Tür führt zu einem Lager, die vordere in den Burggraben. Sammeln Sie dort alles ein, und verlassen Sie anschließend das Gebäude.

GITTER *hochfahren*

TIP 49: Nun geht's hinein ins nächste Burggebäude und dort nach rechts über die Brücke. An ihrem Ende laufen Sie durch das Tor, nehmen den Schildgürtel an sich und legen den Schalter um, der einen Raum zurück ein Fallgitter hochfährt.

Der Weg zum **SHUTTLE**

TIP 50: Laufen Sie in das Gebäude jenseits der Brücke, und überqueren Sie drinnen den Hof. Auf der anderen Seite führt ein Weg nach oben auf einen Rundgang. Folgen Sie auch dem, und betätigen Sie dort den Schalter für das Fallgitter vor dem Shuttle.

Das **LETZTE GEFECHT**

TIP 51: Kehren Sie zurück auf den Rundgang. Dort lauert der Endgegner. Warten Sie ab, bis der Warlord auf dem Rundgang landet, und setzen Sie dann Eightball und Raketenwerfer gegen ihn ein. Nach dem Kampf gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind und fliehen mit dem Shuttle von Na Pali. Glückwunsch, Sie haben auch das Addon gemeistert. GUN



Tip 51: Geschafft! Sie sind den Skaarj entkommen.

Allgemeine Tips für alle drei Rassen

Aliens vs. Predator

Im All hört Sie niemand schreien. Außer uns: Unsere Action-Experten beamen Ihnen diesen Überlebens-Ratgeber an Bord.

Das 3D-Actionspiel Aliens vs. Predator wartet mit gehobenem Schwierigkeitsgrad und drei sehr unterschiedlichen Kämpfertypen auf. Wir haben uns für Sie ins All gewagt und detaillierte Strategien für alle drei Rassen entwickelt. Alle Tips gelten sowohl im Solo-, als auch im Multiplayer-Spiel.

Der Marine



Stärken

Gute **WAFFEN** — **TIP 1:** Ihr größter Vorteil liegt in der vielseitigen und wirksamen Bewaffnung. Lernen Sie die Stärken und Schwächen Ihrer Waffen kennen, denn es gibt keine Universalwumme, die für alle Situationen gleichermaßen ideal ist.

Schwächen

LANGSAM — **TIP 2:** Laufen Sie niemals vor einem Alien oder Predator weg. Beide Spezies sind schneller und Ihnen im Nahkampf deutlich überlegen. Ziehen Sie sich grundsätzlich nur im Rückwärtsgang zurück, und feuern Sie dabei aus allen Rohren.

Wenig **AUSRÜSTUNG** — **TIP 3:** An den Start gehen Sie bloß mit dem Pulsgewehr, weitere Waffen müssen Sie erst finden. Suchen Sie Ihre Umgebung also stets sorgfältig nach zusätzlicher Ausrüstung ab.



Tip 3: Gute Beleuchtung ist der Feind des Aliens.

Schlechte **SICHT** — **TIP 4:** Die Standardsicht umfaßt nur 90 Grad. Im Gegensatz zu Predator und Alien haben Sie keine sehr wirksame Sichthilfe. Sie müssen Bewegungsmelder, Restlichtverstärker und Fackeln geschickt einsetzen, um Ihre Gegner rechtzeitig zu bemerken.

Sichthilfen

BEWEGUNGSMELDER — **TIP 5:** Der Bewegungsmelder deckt 180 Grad des frontalen Sichtbereiches ab. Es werden nur Gegner angezeigt, die nicht stillstehen. Außerdem verwirren Störquellen zuweilen die Anzeige. Drehen Sie sich oft, um den eingeschränkten Winkel auszugleichen.

RESTLICHTVERSTÄRKER — **TIP 6:** Setzen Sie den Restlichtverstärker nur in vollkommener Finsternis ein. Schon geringe Lichtquellen wie Notbeleuchtung und Mündungsfeuer stören das Gerät. Ein weiterer Nachteil: Der Bewegungsmelder schaltet sich bei aktiviertem Restlichtverstärker ab.

FACKELN — **TIP 7:** Benutzen Sie regelmäßig Fackeln in dunklen Bereichen, solange Sie nicht angegriffen werden. Werfen Sie die Fackeln aber nicht in Ecken, aus denen heraus neue Schatten entstehen können. Leuchten Sie statt dessen die Mitte von Räumen aus.

Waffen

Mit **PULSGEWEHR** *auf Köpfe zielen* — **TIP 8:** Zielen Sie mit dem Pulsgewehr bevorzugt auf die Köpfe der Aliens. Bei ständigem Dauerfeuer müssen Sie das Pulsgewehr allerdings häufig nachladen und sind einen Moment lang sehr verwundbar. Der eingebaute Granatwerfer ist gegen Predators und Aliengruppen ideal und richtet verheerende Schäden an.

SMARTGUN *ist vielseitig* — **TIP 9:** Die Smartgun ist die vielseitigste und beste Waffe in Ihrem Arsenal. Insbesondere gegen Facehugger ist die automatische Zielfunktion eine große Hilfe. Verlassen Sie sich aber im Kampf gegen die blitzschnellen Aliens nicht zu sehr darauf, zumindest auf kurze Reichweite sollten Sie die Zielhilfe zugunsten der manuellen Kontrolle deaktivieren.

FLAMMEN *gegen Facehugger* — **TIP 10:** Der Flammenwerfer ist gegen die kleinen Facehugger ideal. Auch beim Absichern von dunklen Räumen und Schächten, in denen Gegner lauern könnten, lohnt sich sein Einsatz. Im direkten Kampf gegen Aliens oder Predators sollten Sie ihn aber nur einsetzen, wenn Sie sich nach einem Treffer sofort zurückziehen: Brennende Aliens greifen weiter an und stecken Sie oft mit in Brand.



Tip 10: Aliens greifen sogar brennend noch an.

RAKETENWERFER — **TIP 11:** Mit einem direkten Treffer des mächtigen Sadar-Raketenwerfers können Sie mühelos einen Predator oder ganze Aliengruppen atomisieren. Im

0773

Kampf gegen schnelle Aliens oder in verwinkelten Gängen sollte er wegen des großen Explosionsradius' nicht eingesetzt werden, auf freiem Feld ist er hingegen die wirksamste Waffe im gesamten Spiel.

GRANATWERFER *gegen starke Gegner*
TIP 12: Der Granatwerfer hat drei unterschiedliche Schußarten. Für Explosiv- und Schrapnellgranaten gilt dasselbe wie für die des Pulsgewehrs, mit dem einzigen Unterschied, daß der Explosionsradius größer ist. Das Feuern mit Minen zahlt sich insbesondere dann aus, wenn Sie von Aliens verfolgt werden. Ansonsten benötigen Sie den Granatwerfer nur für starke Gegner wie Predators und Predaliens.

Die **GATLING** *ist schwer zu beherrschen*
TIP 13: Die Gatlingkanone vereint starke Feuerkraft und hohe Feuerrate. Dafür verbraucht sie viel Munition und hat einen starken Rückstoß. Zudem können Sie sich beim Schießen nicht bewegen. Versuchen Sie deshalb, die Gatlingkanone nicht mit kontinuierlichen Salven, sondern in kurzen, kontrollierten Feuerstößen zu gebrauchen. Gleichen Sie den Aufwärtsdrang der Mündung durch Gegensteuern aus.
Kurze **FEUERSTÖSSE**

Taktiken

Auf **DISTANZ** *bleiben*
TIP 14: Bleiben Sie unbedingt auf Distanz zu Ihren Gegnern. Wenn Sie ein Alien direkt vor sich zur Strecke bringen, kann das Säureblut Sie schwer verletzen oder gar töten. Zudem können Sie schwere Waffen nicht gegen nahe Ziele einsetzen, ohne selbst Schaden zu nehmen. Nutzen Sie deshalb stets die Vorteile Ihrer weitreichenden Bewaffnung, und rücken Sie möglichst niemals in Richtung des Gegners vor.



Tip 14: Das gelbe Säureblut der Aliens ist tödlich.

ÜBERBLICK *behalten*
TIP 15: Solange Sie die Positionen Ihrer Gegner rechtzeitig erkennen, können Sie diese in der Regel von ferne mit Ihren überlegenen Waffen ausschalten. Ziehen Sie sich bei Feindkontakt unbedingt zurück, wenn Sie den Überblick verlieren.

LANGSAM *vorgehen*
TIP 16: Langsames Vorgehen zahlt sich aus. Sie sollten grundsätzlich langsam um eine Ecke nach der anderen vorrücken und dabei den hilfreichen Bewegungsmelder immer im Blick haben.

VORSICHT *bei Deckenschächten*
TIP 17: Bleiben Sie niemals unter Öffnungen an der Decke oder in den Wänden stehen. Aliens lauern dort bevorzugt und lassen sich gern auf Sie herabfallen. Wenn Sie sichergehen wollen, bestreichen Sie solche Öffnungen kurz mit dem Flammenwerfer.

SIDESTEP *machen*
TIP 18: Wenn ein Alien Sie im Sprung attackiert, bleiben in der Regel nur Sekundenbruchteile. Weichen Sie dem tödlichen Angriff durch einen schnellen Seitenschritt aus, und ziehen Sie sich dann rasch rückwärts zurück. Feuern Sie dabei unablässig.

In **GROSSEN** *Räumen kämpfen*
TIP 19: Stellen Sie Ihre Gegner so häufig wie möglich auf offener Fläche zum Kampf. Dort können Sie die Vorteile Ihrer starken Bewaffnung voll ausnutzen und Gegner rechtzeitig entdecken, bevor sie Ihnen im Nahkampf den Garaus machen.

Das Alien



Stärken

HOHES *Tempo*
TIP 20: Das Alien ist von den drei Rassen mit Abstand am schnellsten. Nutzen Sie das aus, indem Sie im toten Winkel Ihrer Opfer bleiben. Sobald Sie entdeckt sind, sollten Sie versuchen, durch ständige Bewegung ein schlechtes Ziel zu bieten und sich entweder zurückziehen oder blitzartig angreifen. Insbesondere beim Springen von Wand zu Wand kann so nur noch ein guter Schütze Ihren Bewegungen folgen.
In **BEWEGUNG** *bleiben*

WÄNDE *hochklettern*
TIP 21: Sie können sich an Wänden und Decken ebenso schnell wie am Boden fortbewegen. Diese Fähigkeit ist ideal, um sich an Gegner heranzupirschen. So können Sie sich auch durch die Luftschächte fortbewegen, die für Menschen und Predators unpassierbar sind.



Tip 21: Dieser Mensch ahnt nichts von uns.

BEUTE *machen*
TIP 22: Jeder Gegner ist für Sie zugleich eine potentielle Nahrungsquelle. Gelingt Ihnen ein Biß in den Kopf eines lebenden Opfers, bekommen Sie 50 Prozent Ihrer Energie zurück. Auch bereits erledigte Gegner können so in wertvolle Lebensenergie umgewandelt werden.

Schwächen

Keine **PANZERUNG**
TIP 23: So schnell das Alien ist, so leicht läßt es sich auch durch eine gutgezielte Pulsgewehrsalve ausschalten. Im Gegensatz zum starken Predator und dem Marine verfügt es über keinerlei Panzerung.

Keine **FERNWAFFEN**
TIP 24: Sie beherrschen als Alien keine Fernangriffe. Schwanz, Gebiß und Klauen können nur gegen Feinde in unmittelbarer Nähe eingesetzt werden. Für einen Angriff von der Decke eines Ganges sind Ihre Gliedmaßen aber allemal lang genug.

Sichthilfen

Die **JAGDSICHT**
TIP 25: In der Fischglas-artigen Jagdsicht haben Sie einen Blickwinkel von 120 Grad. Daher ist es schwierig, Sie zu überraschen. Außerdem werden Menschen von einem blauen, Predators von einem grünen Schein umgeben, der schon auf große Entfernung und auch bei schlechten Sichtverhältnissen deren Position zuverlässig verrät.

Die NAVIGATIONS-Sicht
TIP 26: Bei Dunkelheit müssen Sie auf die Navigationssicht zurückgreifen. Die hat allerdings zwei handfeste Nachteile: Gegner verlieren ihren farbigen Schimmer, der sie oft schon früh offenbart, und Ihre Sichtweite reduziert sich beträchtlich.

Waffen

KLAUEN gegen leichte Ziele
TIP 27: Die Klauen ermöglichen Ihre schnellste Attacke und richten gegen Menschen und andere Aliens großen Schaden an. Dabei sind Angriffe mit den Klauen so schnell, daß nur die wenigsten Gegner Zeit zur Gegenwehr finden. Im Kampf gegen die zähen Predators sollten Sie die Klauen allerdings erst einsetzen, wenn der Gegner zuvor mit einer Schwanzattacke geschwächt wurde.

SCHWANZ gegen starke Gegner
TIP 28: Die Schwanz-Attacke ist langsamer als die Klauen, richtet aber auch deutlich größeren Schaden an. Halten Sie vor dem Angriff die rechte Maustaste gedrückt, um so Energie für einen besonders starken Hieb zu sammeln. Marines sterben in der Regel schon nach einem solchen Treffer. Predators werden dadurch so stark verletzt, daß ein kurzes Nachsetzen mit den schnellen Klauen genügt, um ihnen den Rest zu geben. Setzen Sie den Schwanz bevorzugt dann ein, wenn Sie aus einem Versteck heraus den Gegner überraschen.


Tip 28: Der Schwanz ist die stärkste Waffe des Aliens.

Ausfahrbare KIEFER
TIP 29: Wenn Sie den Kopf eines Gegners einen Moment im Zentrum des Bildschirms halten und sich dabei nicht bewegen, fahren die Innenkiefer aus. Eine Attacke damit tötet außer Androiden jeden Gegner. Allerdings werden Sie in der Regel diesen tödlichen Angriff nur durchführen können, wenn das Opfer ahnungs- oder wehrlos ist.

Taktiken

In dunklen Ecken LAUERN
TIP 30: Suchen Sie sich eine düstere Ecke (möglichst an der Decke), in welcher der dunkle Panzer des Aliens nicht auffällt, und warten Sie auf Beute. Sobald Sie sicher sind, daß das Opfer vorüber ist, schlagen Sie zu. Wenn Sie sich in Ihrem Versteck nicht rühren, tauchen Sie außerdem auf den Bewegungsmeldern der Marines nicht auf.

Von HINTEN angreifen
TIP 31: Nähern Sie sich Ihrer Beute stets von hinten, indem Sie vorhandene Deckung und die Geschwindigkeit des Aliens ausnutzen. Wenn Sie nicht bemerkt werden, haben Sie die größten Chancen für einen sicheren Biß in den Kopf.

SPRUNG-ANGRIFFE
TIP 32: Wenn Sie einen Gegner angreifen und er das Feuer auf Sie eröffnet, sollten Sie die letzten Meter mit einem weiten Sprung zurücklegen. Zum einen werden Sie dadurch noch schneller, zum anderen bieten Sie so ein deutlich schlechteres Ziel.

Weite FLÄCHEN meiden
TIP 33: Lassen Sie sich möglichst auf weiten, offenen Ebenen nicht auf Kämpfe mit Marines und Predators ein. Ihr hohes Tempo kann dort die überlegene Reichweite von Schußwaffen nicht wettmachen. Deckung und schlechte Sichtverhältnisse wirken sich hingegen zu Ihren Gunsten aus.

Für schlechtes LICHT sorgen
TIP 34: Zerstören Sie ungefähr die Hälfte aller Lichter. Marines werden unter diesen Umständen sowohl bei normaler Sicht als auch mit Restlichtverstärker nicht besonders gut sehen können.

Der Predator



Stärken

Gute KONSTITUTION
TIP 35: Der Predator ist stark wie ein Ochse und robust wie eine Steinmauer. Um ihn zu erledigen, benötigen die Gegner eine gehörige Menge an Feuerkraft. Außerdem ist er gegen das säurehaltige Alienblut vollkommen immun.

MEDCOMP nicht im Kampf einsetzen
TIP 36: Wenn Sie schwer verletzt sind, können Sie sich mit Hilfe des Medcomputers vollständig regenerieren. Allerdings kostet der Spaß zwischen 15 und 20 Energiebalken. Außerdem benötigt der Heilungsprozeß einen Moment und ist somit unter direktem Feindfeuer nicht zu empfehlen.

TARNFELD gegen Menschen
TIP 37: Mit Hilfe des Tarnfelds kann sich der Predator nahezu unsichtbar machen. Wenn Sie still stehen bleiben, können Sie von Menschen mit bloßem Auge nur noch in unmittelbarer Nähe und mit dem Bewegungsmelder überhaupt nicht entdeckt werden. Achtung: Aliens lassen sich dank gutem Geruchssinn von dem Tarnfeld nicht in die Irre führen. Außerdem enttarnen Sie sich automatisch, wenn Sie mit einer anderen Waffe als der Schulterkanone angreifen.


Tip 37: Das Tarnfeld macht Predators fast unsichtbar.

Im Fernkampf ZOOMEN
TIP 38: Durch die dreistufige Zoomfunktion können Sie auf große Entfernungen sehr genau schießen. Ihr Einsatz zahlt sich vor allem in Kombination mit der Schulterkanone und dem Speerwerfer im Kampf gegen Menschen aus. Beim Schießen auf die rasend schnellen Aliens und im Nahkampf ist der Zoom hingegen nahezu unbrauchbar.

Gute AUSRÜSTUNG
TIP 39: Als Predator beginnen Sie das Spiel mit einer großen Auswahl an Waffen und hilfreicher Ausrüstung. Im Gegensatz zum Marine müssen Sie also keine Zeit darauf verwenden, dunkle Ecken nach

nützlichem Gerät abzusuchen, sondern können sich von vornherein aufs Wesentliche konzentrieren.

Schwächen

Alles kostet **ENERGIE**

TIP 40: Ein Großteil der vielfältigen Spezialfähigkeiten des Predators verbraucht Energie. Diese Tatsache ist auch sein einziger wirklicher Nachteil im Vergleich zu Alien und Marine. Achten Sie unbedingt darauf, den Energievorrat beizeiten aufzufrischen. Ist er erst einmal komplett verbraucht, haben Sie im Kampf schnell das Nachsehen.

Übermäßige **SPEZIALISIERUNG**

TIP 41: Sowohl die Waffen als auch die verschiedenen Sichthilfen des Predators sind noch stärker als die des Marines auf je einen Gegnertyp spezialisiert. Im Kampf gegen Aliens und Marines werden Sie ständig darauf achten müssen, sich bei der Wahl Ihrer Ausrüstung den verschiedenen Feinden anzupassen.

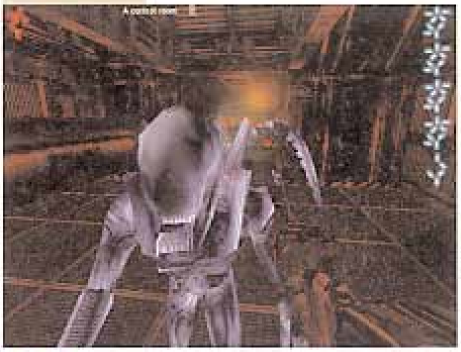
Sichthilfen

THERMAL-SICHT *gegen Menschen*

TIP 42: Bei der Thermalsicht werden Wärmequellen (Menschen!) farbig hervorgehoben und sind so schon auf große Entfernungen sehr gut zu erkennen. Gegen Aliens, Androiden und automatische Kanonen ist dieser Sichtmodus hingegen denkbar ungeeignet, da die keine Hitze abstrahlen.

ELEKRO-SICHT *gegen Aliens*

TIP 43: Während Menschen bei der elektrischen Sicht nur in verwaschenem Grau erscheinen, heben sich Aliens grellblau vom roten Hintergrund ab und sind somit hervorragend zu erkennen. Insbesondere auf der Lauer liegende Aliens lassen sich so bereits frühzeitig entdecken.



Tip 43: Bei Elektrosicht erkennen Sie Aliens leicht.

PREDTECH- *Sicht im Dunkeln*

TIP 44: Der grellgrüne Filter eignet sich besonders bei völliger Dunkelheit und zum Wiederfinden des Diskus. Predators und deren Gerätschaften heben sich nämlich leuchtend weiß von der Umgebung ab. Menschen und Aliens sind aber nur schlecht zu erkennen. Deswegen ist dieser Sichtmodus nur in Kämpfen gegen andere Predators zu empfehlen.

Waffen

ARM-KLINGEN *im Nahkampf*

TIP 45: Auf die primäre Funktion der Armklingen sollten Sie im Kampf völlig verzichten, weil der normale Schlag nur wenig Schaden anrichtet. Durch Festhalten der rechten Maustaste können Sie aber einen mächtigen Schlag vorbereiten, der auf der Flucht oder bei Energiemangel hilfreich ist.

SPEER-WERFER *benötigt keine Energie*

TIP 46: Der Speerwerfer hat zwei Vorteile: Er verbraucht keine Energie und trifft sein Ziel fast ohne Verzögerung. Sein Einsatz lohnt sich deswegen vor allem in Verbindung mit dem Zoom. Bei Aliens müssen Sie aber möglichst genau den Kopf treffen, was bei ihrem hohen Tempo nur selten gelingt.

SCHULTER-KANONE *schießt getarnt*

TIP 47: Die Schulterkanone ist die einzige Waffe, mit der Sie schießen und gleichzeitig die Tarnung aufrechterhalten können. Im jeweiligen Sichtmodus verfügt Sie gegen Aliens und Menschen über eine automatische Zielsuchfunktion. Durch Halten der rechten Maustaste können Sie Energie für einen besonders starken Schuß speichern. Menschen erledigen Sie mit Hilfe des Zooms zumeist schon durch einen Treffer. Allerdings benötigt der Energiestrahl relativ lange vom Abschuß bis zum Einschlag, so daß Sie immer etwas vorhalten müssen.

VORHALTEN

PLASMA-PISTOLE *auf kurze Entfernung*

TIP 48: Die Plasmapistole erleichtert gegen Aliens und Facehugger aufgrund ihres Explosionsradius' das Treffen enorm und richtet zudem so großen Schaden an, daß ein einziger Schuß in der Regel genügt. Die Flugbahn ist jedoch nicht geradlinig, sondern nach unten gekrümmt. Zielen Sie deshalb immer ein wenig höher. Im Kampf gegen Marines ist die Pistole wegen ihrer zu geringen Reichweite nutzlos.



Tip 48: Die Plasmapistole ist ideal gegen Aliens.

DISKUS *ist die stärkste Waffe*

TIP 49: Der Diskus tötet in der Regel Gegner schon mit einem Treffer. Eine automatische Zielsuchfunktion erleichtert das Werfen. Er kehrt nach dem Flug nur zu Ihnen zurück, wenn Sie sich nicht zu weit von der Wurfstelle entfernen oder rechtzeitig die Rückholtaste betätigen. Steckt der Diskus in einer Wand fest, läßt er sich mit der Predtech-Sicht wieder ausfindig machen.

Taktiken

Feinden **AUFLAUERN**

TIP 50: Benutzen Sie das Tarnfeld, um von erhöhten Plätzen Ihren Gegnern aufzulauern. Wechseln Sie häufig die Sichtmodi, damit Sie nicht überrascht werden, und eröffnen Sie das Feuer, sobald sich ein Gegner zeigt. Wenn Sie die Ruhe bewahren, können Sie ihn erledigen, bevor er Ihre Position erkennt.

DISKUS *zurückholen*

TIP 51: Wenn Sie mit dem Diskus einen Gegner verfehlt haben, betätigen Sie schnellstmöglich die Rückholtaste. Mit etwas Glück erledigt die fliegende Scheibe den Gegner auf dem Rückflug.

Offene **FLÄCHEN** *besetzen*

TIP 52: Stellen Sie Ihre Feinde bevorzugt auf offenen Flächen. Dem Alien sind Sie dort ohnehin überlegen, aber auch der Marine ist ein leichtes Opfer, wenn Sie ständig getarnt bleiben.

Vorsicht vor **GATLINGS**

TIP 53: Benutzen Sie gegen Marines mit Gatlingkanonen unbedingt die Schulterkanone, und bleiben Sie dabei in Bewegung. Mit Hilfe ihrer Autozielfunktion landen Sie gegen den Marine, der sich ja nicht bewegen kann, mit Sicherheit einen Treffer. GUN

Alle Levels gelöst

Descent 3

Damit Sie nicht die Orientierung verlieren, sind wir für Sie vorausgeflogen.

Für Interplays Actionspiel Descent 3 brauchen Sie zwar hauptsächlich guten Orientierungssinn und einen flinken Feuerfinger, die zahlreichen Puzzles haben es jedoch ebenfalls in sich. Wenn Sie bei denen hängen bleiben, hilft Ihnen unsere Komplettlösung weiter.

Level 1

GUIDEBOT *folgen*

TIP 1: Setzen Sie einfach den Guidebot aus, und lassen Sie sich von ihm zu den einzelnen Räumen bringen. Aufgepaßt: Direkt am Anfang des Levels befindet sich eine Geheimtür im Boden.

Level 2

TÜRME *zerstören*

TIP 2: Um das Kraftfeld, das den Eingang zum Gefängnis versperrt, zu deaktivieren, müssen Sie alle automatischen Geschütztürme auf der Oberfläche des Planeten zerstören.

So verwenden Sie die **SCHLÜSSEL**

TIP 3: Direkt im Raum hinter dem Kraftfeld befindet sich der erste Schlüssel. Der Guidebot hilft Ihnen, die einzelnen Schlüssel zu finden und zeigt Ihnen den Weg zu den jeweiligen Gebäudekomplexen. Verwenden Sie die Schlüssel folgendermaßen: Den Grünen (g-1) fürs »Minimum Security«-Feld, den Gelben (y-1) fürs »Medium Security«-Feld und den Roten (r-1) fürs »Maximum Security«-Kraftfeld. Der Schlüssel x-1 ist überflüssig.

ALARM *auslösen*

TIP 4: Wenn Sie den Doktor lokalisiert haben, fliegen Sie zum Servicetunnel und nehmen den rechten Weg, bis Sie in einen Raum mit einem Säurebad und zwei Hebeln kommen. Der linke Hebel erzeugt bei Berührung einen Chemikalienbehälter, den eine Roboterdrohne aufnimmt und abtransportiert. Sobald sich die Drohne über dem Säurebecken befindet, berühren Sie den rechten Hebel, worauf der Behälter in die Säure fällt. Der folgende Alarm löst die Evakuierung Dr. Sweitzers in den Minimum-Security-Level aus, wo Sie ihn erneut in seiner Zelle finden.

Nach ganz **OBEN**

TIP 5: Fliegen Sie nun noch in den höchsten Raum des Levels. Dort betätigen Sie den Schalter, der das Kraftfeld des Hangars deaktiviert.

Level 3

FELD *deaktivieren*

TIP 6: Zur Deaktivierung des Kraftfelds, das den Eingang zum zweiten Tunnelkomplex blockiert, müssen Sie jeweils das dünne untere Ende der vier kleineren Türme zerstören. Dann explodiert der Blitzturm, und der Weg ist frei.

Ein **SECRET**

TIP 7: In den an das Tunnelsystem angrenzenden Höhlen finden Sie einen zerstörbaren Steinhaufen. Dahinter liegt ein nützliches Anti-Virus-Power-up, das am Ende des Levels wichtig ist.



Zu Tip 6: Schießen Sie auf das dünne Ende der Türme.

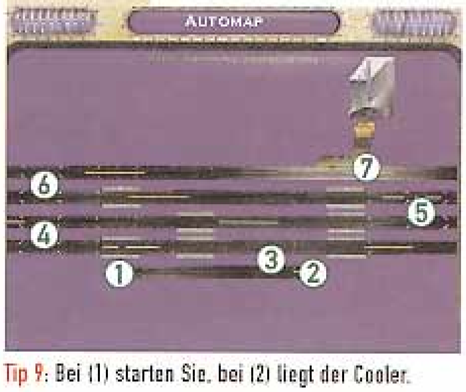
TIP 8: An die Oberfläche kommen Sie, wenn Sie den Felshaufen am Ende des Höhlensystems zerstören. Setzen Sie im Kampf gegen den Superthief den Guidebot aus, und aktivieren Sie das Anti-Virus. Nun attackiert der Feind den Guidebot. Rufen Sie den Bot zurück, und greifen Sie den nun zahmen Superthief an. Sollte das Anti-Virus vorzeitig aufgebraucht sein, attackieren Sie ihn mit der Vauss; dann bleibt er auf Distanz.

Gegen den **SUPERTHIEF**

Level 4

Die **ZÜGE** *vermeiden*

TIP 9: Sie starten bei (1). Sammeln Sie bei (2) den Afterburner-Cooler auf. Entlang der U-Bahn-Strecken (3), (4), (5) und (6) gibt es Haltebuchten, in denen Sie in Ruhe eine passende Lücke zwischen den Zügen abwarten können. Verharren Sie am besten eine Zeitlang am Bahnsteig, um sich die Muster der Züge einzuprägen. Fliegen Sie in der langen Pause zwischen zwei Intervallen los. »M« steht für eine mittlere, »L« für eine lange und »K« für eine sehr kurze Pause zwischen zwei Zügen. Den Eingang zur Stadt finden Sie bei (7).



Tip 9: Bei (1) starten Sie, bei (2) liegt der Cooler.

Strecke	Intervall
3	M-K-L-M
4	M-K-L-K-M
5	M-K-M
6	M-K-L-M-K-M

Level 5

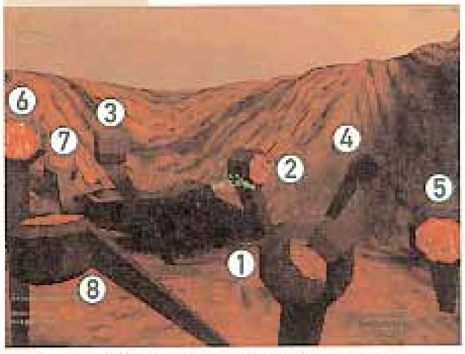
REAKTOREN *sichern*

TIP 10: Fliegen Sie in Ruhe durch den Level, um sich die Wege einzuprägen, und entscheiden Sie dann, welche drei Reaktoren Sie beschützen wollen. Verteilen Sie alle Ihre Gunboys um die Reaktoren, und benutzen Sie alle Powerups, die der Guidebot zwischendurch eingesammelt hat.

Level 6

ICONS *einsammeln*

TIP 11: Zerstören Sie die schwarzen Halterungen der Plattform, um sich Zugang zum Planeteninneren zu verschaffen. Direkt über dem Lavapool ist eine Spalte in der Decke, durch die Sie zurück an die Oberfläche kommen. Sie müssen dann in der richtigen Reihenfolge durch einige »Nadelöhre« fliegen, um das Builder's Icon einzusammeln. Das Collector's Icon schwebt in einem der Schächte und ist durch den Guidebot leicht zu finden.



Tip 11: Durchfliegen Sie die einzelnen Nadelöhre an der Oberfläche in der richtigen Reihenfolge.

Icons **EINSETZEN**

TIP 12: Benutzen Sie beide Icons in den entsprechenden Nischen, um die gegenüberliegende Priest's Door zu öffnen. Um das Priest's Icon zu erhalten, müssen Sie den Säulengang in einer festen Reihenfolge abfliegen. An der Decke sind Pfeile, die Ihnen die Richtung weisen. An einer Stelle zeigen die Pfeile sowohl nach links als auch nach rechts; gehen Sie beim ersten Mal links und dann rechts.


Tip 12: Die nur im Scheinwerferlicht an der Decke sichtbaren Pfeile weisen Ihnen den Weg.

PLASMA *gegen den Homunculus*

TIP 13: Benutzen Sie das Icon in der Nische gegenüber der Tür des Homunculus. Schießen Sie nach dem Ende der Cutscene mit Plasmakanone und Impact Mortars, um ihn auf Distanz zu halten. Versuchen Sie, ihn zu umkreisen, während Sie unablässig weiter feuern. Ein paar ausgesetzte Gunboys halten die kleineren Gegner in Schach.

Level 7

Nicht auf **TÜRME** *schießen*

TIP 14: Verschwenden Sie keine Munition auf die unzerstörbaren Raketentürme an der Oberfläche. Bei (1) geht's los. Halten Sie sich immer links, bis Sie zu einem Gebäude mit Generator (2) kommen.



Tip 14: Halten Sie sich vom Start (1) aus links, bis Sie zu einem Gebäude mit einem Generator (2) kommen. Bei (3) deaktivieren Sie das Kühlsystem.

Schießen Sie auf die vier Schalter, und zerstören Sie die erscheinende blaue Energiesäule. Damit haben Sie die Oberflächen-Verteidigung und alle Kraftfelder deaktiviert. Fliegen Sie nun in den Turm (3), der sich auf einer Linie mit Ihrem Ausgangspunkt und dem zuvor zerstörten Generator befindet. Hinter einer bewachten Tür am Grunde des Schachts finden Sie auf der linken Seite des Raumes das Kühlsystem. Zerstören Sie hier die vier kleineren Würfel, um es zu deaktivieren.

Zum **GENERATOR**

TIP 15: Lassen Sie sich nun von Ihrem treuen Guidebot zu einem weiteren Generator im Inneren führen. Betätigen Sie die Hebel in den beiden angrenzenden Räumen, um Zugang zu erhalten. Sobald Sie den Generator mit Ihrem Schiff berühren, öffnet sich der magnetische Aufzug, der nach unten fährt.

Zum **VIRUSRAUM**

TIP 16: Unten finden Sie einen Schlüssel, der es Ihnen ermöglicht, die beiden Kraftfelder zum Virusraum durch Umlegen zweier Hebel abzuschalten.

STRAHLEN *ausschalten*

TIP 17: Da Sie eingangs bereits das Kühlsystem deaktiviert haben, können Sie den Raum nun durchfliegen, ohne daß Ihr Schiff sofort in Brand gesetzt wird. Postieren Sie sich hinter einer der Säulen, und schalten Sie die beiden Raketentürme aus. Nun können

Die **PLATTEN** *zerstören*

Sie die an beiden Seiten angebrachten rechteckigen Metallplatten zerstören, und so die Feuerstrahlen ausschalten. Nachdem Sie die Proben eingesammelt haben, betätigen Sie den Schalter an der Decke und fliegen durch die entriegelte Tür.

Level 8

Durch den **KAMIN**

TIP 18: Durch den höchsten Schlot gelangen Sie ins Innere des Planeten. Warten Sie direkt über der Tür, und benutzen Sie den Afterburner, sobald sie sich öffnet. Weiter unten ist eine kreisförmige Nische, in der Sie bleiben können, bis sich die untere Tür wieder schließt. Warten Sie direkt über der Tür, und fliegen Sie dann mit Unterstützung des Afterburners hinein. Zerstören Sie die leuchtenden roten Vierecke am äußeren Rand des Feuerrads auf dem Weg zum Kühlsystemschalter, um es zu deaktivieren.

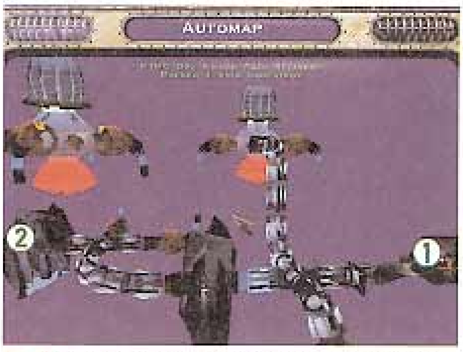
Mit **NACHBRENNER**

In die **TUNNELS**

TIP 19: Nun öffnen sich die Heat-Sink-Domes, im letzten führt eine Tür in ein angrenzendes Tunnelgewölbe. In einem Raum finden Sie einen Schalter, der die Kraftfelder deaktiviert. Folgen Sie von dort aus dem vorgeschlagenen Weg, und biegen Sie an der zweiten Kreuzung links ab.

CARTRIDGE *holen*

TIP 20: Im angrenzenden Gewölbe schwebt links unter der Decke eine Data Cartridge. Wenn Sie die ein-



Tip 20: Der Schalter bei (1) deaktiviert das Kraftfeld, so daß Sie die Data Cartridge (2) einsammeln können.

gesammelt haben, und den Level normal beenden, kommen Sie in den ersten Geheimlevel.

Level 9

TIP 21: Fliegen Sie unterhalb des Pfades, um möglichst unbeschadet durch den zweiten Eingang in das Planeteninnere zu gelangen. Zerstören Sie umgehend den Juggernaut vor dem ersten Kraftfeld. Bleiben Sie dazu außerhalb der Halle knapp oberhalb des Bodens, so daß Sie gerade noch seinen Kopf sehen können. Aus dieser Position können Sie gut den Kopf des Roboters zerstören und den Raketen ausweichen. Nur an den Stellen, wo bei Treffern Funken sprühen, ist der Roboter verletzlich.

So besiegen Sie den **JUGGERNAUT**

KRAFTFELD *abschalten*

TIP 22: Sobald der Roboter zerstört ist, fliegen Sie durch eine der Türen unter der Decke auf die andere Seite des Kraftfelds, und legen dort beide Hebel um. Setzen Sie alle Disruptoren ein, bevor Sie dem Schiff den Weg durch das zweite Kraftfeld freimachen.

Level 10

Vorsicht **KAMERA**

TIP 23: Sammeln Sie den Security Camera Monitor am Anfang auf: Dieser zeigt jedesmal, wenn Sie einen überwachten Raum betreten, automatisch das Bild der Kamera an. Sie müssen dann die Kamera zerstören, bevor die Abwehrtürme aktiviert werden.

INFOS *sammeln*

TIP 24: Deaktivieren Sie Ihr Headlight, wenn Sie eine Tarnvorrichtung einsammeln, und setzen Sie den Mass Driver gegen die Wachen ein. Sobald Sie im Data Vault angekommen sind, fragen Sie durch Berührung die Info-Interfaces ab. Aus den Logfiles ergibt sich die Reihenfolge der zu erledigenden Aufgaben.

SCHALTER *umlegen*

TIP 25: Nehmen Sie die Tür in der Decke des Kontrollraums, und fliegen Sie durch den angrenzenden Raum in die Halle mit den drei Schaltern dahinter. Legen Sie nur den Schalter hinter der ersten Strebe auf der linken Seite um.

PLASMA *einsammeln*

TIP 26: Fliegen Sie dann durch den Raum mit den Plasmazellen zum Memory Plasma, und sammeln Sie es ein. Sollten Sie es nicht innerhalb der nächsten 35 Sekunden zurück zu den Zellen schaffen, warten Sie einfach, bis ein neues Memory Plasma an derselben Stelle erzeugt wurde, und versuchen es erneut.

Level 11

LOREN *aktivieren*

TIP 27: Durch einen unverschlossenen Schacht gelangen Sie direkt ins Planeteninnere. Aktivieren Sie mit den Schaltern die Loren, um auf diese Art versperrte Durchgänge freizumachen.

GENERATOR *zerstören*

TIP 28: Um das primäre Kraftfeld zu deaktivieren, müssen Sie den Schalter umlegen, der den Hilfsgenerator des kleinen Feldes aktiviert. Wenn Sie den Generator zerstören, gibt das kleine Kraftfeld den Weg in einen kreisförmigen Tunnel frei.



Tip 28: Sobald diese Generatoren aktiv sind, können sie zerstört werden, was Kraftfelder deaktiviert.

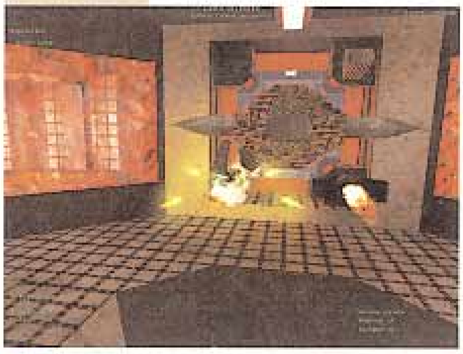
Großes Feld **ABSTELLEN**

TIP 29: An einer der Tunnelwände befinden sich drei Schalter nebeneinander, die die Generatoren im Raum unterhalb des primären Energiefelds aktivieren. Zerstören Sie diese Generatoren, um das Feld lahmzulegen. Der Passkey entsperrt mehrere Türen und macht Ihnen den Weg zum Gefangenen frei. Legen Sie die sechs Schalter um, und zerstören Sie den Generator, um den Häftling zu befreien.

Level 12

So entkommen Sie der **FEUERFALLE**

TIP 30: Um sich aus der Feuerfalle zu befreien, müssen Sie zuerst die vier kleinen Feuerzangen und dann die mittlere abschießen, sobald sie geöffnet sind. Dann schießen Sie in einem solchen Winkel auf beide Kraftfelder, daß die abprallenden Energiesalven die Generatoren rechts und links explodieren lassen.



Tip 30: Geöffnet sind die Zangen zerstörbar.

Competitors **BESIEGEN**

TIP 31: Nachdem Sie den vierten Competitor besiegt haben, fliegen Sie durch die gleiche Tür hinaus, durch die Sie die vierte Arena betreten haben. Gegenüber ist die Tür nun unversperrt. Dahinter befindet sich eine identische Arena mit einem weiteren Competitor. Nachdem Sie auch ihn besiegt haben, können Sie die Arena durch den zweiten Ausgang verlassen und finden in einem angrenzenden Raum eine Data Cartridge.



Tip 31: Nachdem Sie in der zweiten Arena siegreich waren, haben Sie Zugang zum Raum mit der Data Cartridge für den zweiten Geheimlevel.

ENDGEGNER *austricksen*

TIP 32: Den Endgegner können Sie problemlos besiegen, indem Sie ihn unter die Luke locken, durch die Sie die letzte Arena betreten haben. Sein einziger wunder Punkt ist das Gelenk mit der Laserkanone. Direkt über ihm in der



Tip 32: Locken Sie den Boss direkt unter diese Luke – dort können Sie nicht von ihm getroffen werden.

Luke können Sie Ihrerseits nicht getroffen werden.

Level 13

TIP 33: Um sich eine Menge Arbeit zu ersparen, sollten Sie zuerst das Aft Matcen ausschalten. Dazu schießen Sie eine Lenkrakete durch einen der angrenzenden Schächte auf den Schalter im dahinterliegenden Raum – schon ist das Matcen Geschichte.

MATCEN *ausschalten*

Zum CORE

TIP 34: Fliegen Sie dann sofort zum Engine Core, da dieser bisher noch nicht aktiviert ist. Sollten Sie zu langsam gewesen sein, müssen Sie sich in den Intervallpausen des Core Schritt für Schritt mit dem Afterburner herantasten und sich beim Energieausstoß an die Wand pressen und gegenlenken, damit Sie nicht zurückgeweht werden.

BOT *richtig einsetzen*

TIP 35: Der Guidebot kann die restlichen Stormtrooper nicht für Sie finden, Sie müssen also jeden Raum sorgfältig abfliegen. Sammeln Sie alle Powerups in der Nähe auf, so daß Sie den Guidebot nach entfernten suchen lassen können, und er Sie so in bisher unbesuchte Bereiche des Levels führt.

Level 14

GENERATOREN *ausschalten*

TIP 36: Zuerst sollten Sie durch den mittleren Schacht an die Spitze des Levels in einen Raum mit drei Schaltern fliegen: Mit denen können Sie die Roboter-Generatoren deaktivieren, so daß Sie gegen weniger Gegner ankämpfen müssen.

KRAFTFELD *abschalten*

TIP 37: Nachdem Sie alle Schlüssel eingesammelt haben, stellen Sie im Lower Engineering Room den Schalter auf »0« und fliegen in den Raum mit dem Forcefield. Das deaktivieren Sie, indem Sie die fünf Schalter in folgender Reihenfolge umlegen: links oben, rechts unten, links unten, rechts oben, Mitte. Die richtige Ausrichtung der Spiegel erkennen Sie an einem dünnen, konstanten Energiestrahl zwischen Spiegel und Knotenpunkt.



Tip 37: Diese Schalter müssen Sie in der richtigen Reihenfolge berühren, um das Kraftfeld auszuschalten.

GUNBOYS *ausrichten*

TIP 38: Postieren Sie jetzt noch die sieben Gunboys in einem Halbkreis um die Linse auf der dem Roboter-Generator zugewandten Seite, und berühren Sie das Interface darunter. Nun müssen Sie noch einmal die drei Schalter aus Tip 36 umlegen, was neben der Energiezufuhr für den Emitter leider auch wieder die abgeschalteten Roboter-Generatoren aktiviert.

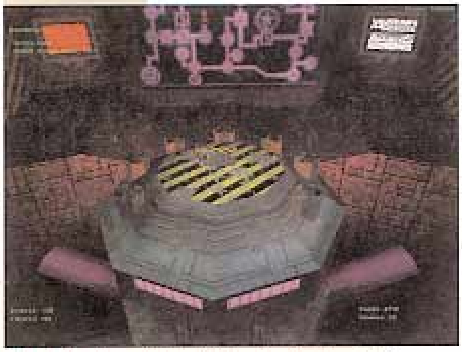
LINSE *verteidigen*

TIP 39: Nun geht's mit Tempo schnell zurück in den Emitter-Raum, wo Sie das kleine CED-Schild unter dem Generator berühren, um den Upload zu initialisieren. Der nimmt einige Zeit in Anspruch, in der die Roboter versuchen werden, die Linse zu zerstören. Postieren Sie sich darüber, und verteidigen Sie das Ding. Benutzen Sie im Notfall die Ersatzlinse.

Level 15

GENERATOREN *abschalten*

TIP 40: Sammeln Sie soviel Waffen, Shields und Powerups wie möglich ein. Um die Sache zu vereinfachen, können Sie alle Roboter-Generatoren deaktivieren. Dazu müssen Sie im Geheimraum hinter einem defekten, kreisförmigen Energy Center die Schalter in dieser Reihenfolge berühren: 5-3-2-7-4 von links nach rechts. Der mittlere Schalter bringt die anderen wieder in Ausgangsposition, falls Sie sich dabei vertan haben.



Tip 40: Berühren Sie die Schalter in der richtigen Reihenfolge (5-3-2-7-4), um die Generatoren und das Energiefeld vor der Armory zu deaktivieren.

LAVABECKEN *leeren*

TIP 41: Der Schlüssel zu Dravis' Stronghold befindet sich hinter dem linken der drei großen Lavabecken. Leeren Sie das Lavabecken durch Berühren des linken Rads im angrenzenden Kontrollraum, und fliegen Sie durch die Tür am Boden des Beckens.

TIP 42: Auf der anderen Seite direkt über der Tür befindet sich der Schalter, der die gegenüberliegende Tür öffnet. Holen Sie den Schlüssel, ehe sich das Becken wieder mit Lava gefüllt hat. Das Kraftfeld, das den Eingang blockiert, öffnet sich bei Annäherung, schließt sich aber hinter Ihnen. Sie sollten also vorher den Level komplett erkundet haben.



Tip 41: Das linke Rad leert den linken Lavapool im angrenzenden Saal und macht den Weg zum Passkey frei.

Durch das **KRAFTFELD**

Der **ENDKAMPF**

TIP 43: Der Endgegner läßt sich mit dem Guidebot Anti-Virus sehr leicht besiegen. Sobald er kurzfristig außer Gefecht ist, schießen Sie aus sicherer Entfernung alle Black Shark und Mega Missiles auf seinen Kopf. Kurz bevor das Anti-Virus seine Wirkung verliert, stößt der Mech ein Unverwundbarkeit-Extra aus. Sammeln Sie es sofort ein, und geben Sie ihm mit Dauerfeuer aus Missiles und Plasma den Rest. GUN

EXTRA *einsammeln*

Spielhilfen zur Vollversion

Warhammer 40K: Chaos Gate

Auf CD: Vollversion von Chaos Gate

Damit das Imperium siegt, hat unser Strategie-Labor einige Tricks für Sie parat.

Die Vollversion des spannenden Taktikspiels Chaos Gate von SSI haben wir zu unserem Jubiläum für Sie ergattert. Selbstverständlich läßt unsere Tips-Abteilung Sie bei den harten Kämpfen gegen die Feinde des Imperiums nicht im Stich: Wir haben die besten Taktiken für Sie zusammengetragen.

Schmutzige Tricks

SPIEL-DATEIEN *verändern*

TIP 1: Im Spielverzeichnis unter »Data« finden Sie einen Haufen Dateien, die Spieldaten enthalten und sich alle mit einem Texteditor öffnen lassen. In »WeapDef.dat« können Sie beispielsweise die Charakteristika jeder Waffe verändern, in »SpellDef.dat« Psykerkräfte und in »VehicDef.dat« die Eigenschaften von Fahrzeugen. Alle Änderungen gelten für das ganze Spiel: Wenn Sie also aus dem normalen Bolter eine harmlose Erbsenpistole machen, indem Sie den Eintrag »Weapon Strength« heruntersetzen, gilt das gleichermaßen für Freunde wie Feinde. Schlauer ist es, die mächtigen Dämonenwaffen, die nur Ihre Gegner benutzen, unschädlich zu machen. Es handelt sich dabei um die folgenden: BloodThirster Whip, Lord of Change Claws, Flesh Hound Jaws, Pink Horror Attack und Blue Horror Attack. Setzen Sie bei allen die »Weapon-Strength« auf 0. Ein anderer hübscher Trick ist es, aus den harmlosen Anti-Plant-Raketen, die von Chaosanhängern nie eingesetzt werden, durch Hochsetzen der »WeaponStrength« eine tödliche Waffe zu basteln.



```
#
BloodThirster Whip          # WEAPON NAME
50                          # Ammunition
0 20                        # Armor Damage
0 20 10 10 10 10 10         # Character Damage
8 6 10                      # Armor Penetration
0                           # Weapon Strength
10                          # AP To Use
FALSE                       # Obliterate Target
0                           # Short Range
3                           # Maximum Range
0                           # Short Range To Hit Modifier
0                           # Long Range To Hit Modifier
255                         # Blast Radius
FALSE                       # Sustained Fire
FALSE                       # Move Or Fire
0                           # Shots Per Fire
0                           # Full Clip
```

Tip 1: In der Datei »WeapDef.dat« entschärfen Sie kinderleicht die mächtigen Dämonenwaffen.

DÄMONEN-WAFFEN *entschärfen*

Allgemeine Tips

HEAVY *Bolter einsetzen*

TIP 2: Geben Sie dem besten Schützen jeder Squad einen Heavy Bolter mit. Gerade in den Anfangsmissionen sind die Feinde oft noch nicht sehr stark gepanzert und daher gegen Bolterfeuer sehr anfällig.

KRAK *statt* **FRAG**

TIP 3: Ersetzen Sie bei allen Kämpfern die schwachen Frag- durch die stärkeren Krak-Granaten. Verschwenden Sie sie aber nicht gegen schwache Feinde, die Sie auch mit dem Bolter erledigen könnten.

RUCKSÄCKE *nicht füllen*

TIP 4: Oft finden Sie während einer Mission Kisten mit Ausrüstung. Lassen Sie bei einigen Marines dafür Platz im Rucksack, und suchen Sie stets die gesamte Karte ab, auch wenn Sie Ihr Missionsziel bereits so gut wie erfüllt haben.



Tip 5: Bruder Marco läßt Platz in seinem Rucksack, damit er später gefundene Granaten einstecken kann.

APS *sparen*

TIP 5: Laufen Sie nicht mit Ihren letzten Aktionspunkten in unbekanntes Gebiet. Behalten Sie immer genügend übrig, um sich bei einem überraschenden Angriff noch Ihrer Haut wehren zu können.

Immer **OVERWATCH**

TIP 6: Vergessen Sie nicht, Ihre Männer am Ende jedes Zuges in Overwatch zu stellen, um Überraschungsangriffe abwehren zu können.

ABSTAND *halten*

TIP 7: Halten Sie genügend Abstand zwischen Ihren Kriegern, damit gegnerische Granaten oder Raketen nicht mehrere Marines auf einmal erwischen.



Tip 8: Diese Terminators stehen zu nahe beieinander und sind daher alle von der Granate erwischt worden.

TIP 8: Positionieren Sie Ihre Männer hinter niedrigen Objekten wie Steinen. Lassen Sie die Jungs dann am Ende der Runde in die Hocke gehen – das verringert die Trefferchancen der Feinde ein wenig.

SPRINGEN *statt laufen*

TIP 9: Wenn Sie draußen kämpfen, sollten Sie die Sprungfähigkeiten Ihrer Assault Squad nutzen. Schicken Sie zunächst einen einfachen Standardkämpfer vor, um das Feuer auf ihn zu ziehen. Dann springen Sie mit Ihrem Team nahe zum Feind und erledigen ihn mit Powerfists und Flamern. GUN

Spezialisten im Einsatz

Hidden & Dangerous

Probleme mit Scharfschützen, Panzern und Wachleuten? Wir sagen Ihnen, wie Sie Ihre Truppe wohlbehalten nach Hause bringen.

Da der Schwierigkeitsgrad der Missionen bei dem 3D-Taktikspiel Hidden & Dangerous von Take 2 stark schwankt und nur ein Teil wirklich knifflig ist, haben wir für Sie die zehn wichtigsten Einsätze detailliert gelöst.

Allgemeine Tips

KARTE *einsetzen*

TIP 1: Zu Beginn jeder Mission sollten Sie sich auf der Karte eine genaue Route zu Ihrem Ziel aussuchen. Beachten Sie tote Winkel, Bäume, Steinmauern und Waggons, die Sie auch als Deckung verwenden können. Oft ist es ratsam, nicht den direkten Weg zum Ziel zu nehmen. Ein kleiner Umweg um ein Gebäude oder einen Zug kann Ihnen ein gefährliches Feuergefecht ersparen.

Umgebung **KONTROLLIEREN**

TIP 2: Suchen Sie ständig das Gebiet um Sie herum mit Zielfernrohr oder Feldstecher ab, da Sie so Heckenschützen früh aufspüren und erledigen können.

Nicht der KI vertrauen

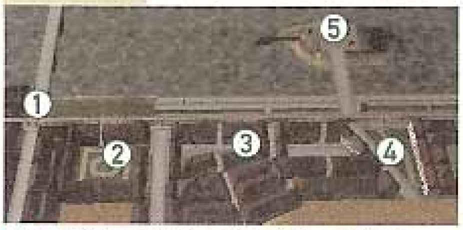
TIP 3: Verlassen Sie sich nicht blind auf die KI, da Ihre Soldaten oft in die falsche Richtung gehen oder einen anderen Weg wählen als Sie und so den Gegnern direkt in die Arme laufen. Checken Sie ab und zu, wo sich Ihre Leute befinden, und stoppen Sie die Irrläufer notfalls per direkten Befehl.

Die schwierigsten Missionen

Hinaus in die Dunkelheit (Jugoslawien)

STREIFEN *erledigen*

TIP 4: Sie starten bei (1). Warten Sie, bis die Eisenbahn vorbei ist, und marschieren Sie dann leicht gebückt in den Hof bei (2). Am zweiten Ausgang lauern einige Soldaten. Sorgen Sie dafür, daß Ihre Leute sich links und rechts vom Torbogen plazieren und dann die Patrouillen auf der Straße erschießen. Geben Sie Feuerschutz, und laufen Sie in den Hof bei (3). Vermeiden Sie unnötige Schüsse, da dadurch Alarm ausgelöst werden kann.



Dunkelheit: Machen Sie keine lauten Geräusche, sonst gibt's Alarm, und das Boot ist weg.

SCHÜTZEN *ausschalten*

TIP 5: Die Strandpromenade wird von wenigen Patrouillen bewacht. Warten Sie, bis die Wache sich abwendet, und greifen Sie dann mit dem Messer an. Bei (4) stehen zwei Scharfschützen, die Sie ebenfalls lautlos erledigen müssen, bevor sie das Feuer eröffnen.

Über die **BRÜCKE**

TIP 6: Der Weg zur Brücke ist nun frei. Postieren Sie zwei Scharfschützen auf beiden Seiten der Straße. Wenn Sie nur ein Scharfschützengewehr haben, stehlen Sie den Deutschen eines. Nun schleichen Ihre beiden restlichen Soldaten auf die andere Seite, dicht gefolgt von den Scharfschützen.

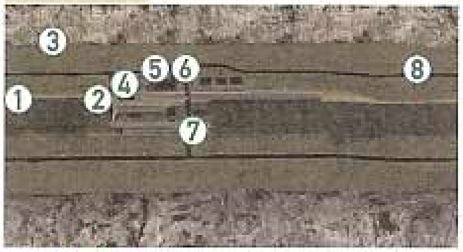
SCHIFF *aufhalten*

TIP 7: Achten Sie genau darauf, wann die deutschen Soldaten aus dem Nebel auftauchen. Ihre Scharfschützen müssen bereit sein, den Soldaten, der das Schiff wegbringen will, sofort auszuschalten. Aus dem Gebäude bei (5) kommen noch mehrere andere Soldaten. Nun fahren Sie mit dem Boot davon.

Schöne Aussicht (Jugoslawien)

Ans **RECHTE** *Ufer*

TIP 8: Fahren Sie das Patrouillenboot sofort rechts an das Ufer, und springen Sie über die Reling auf den Strand (1). Passen Sie auf, daß der Abstand beim Sprung nicht zu groß ist.



Schöne Aussicht: Mit dem eroberten Panzer zerschießen Sie problemlos das Schleusentor.

TIP 9: Wenn Sie an die normale Anlegestelle (2) fahren wollen, müssen Sie sich auf schweren Beschuß von Scharfschützen aus allen Richtungen gefaßt machen. Mit Ihrem Scharfschützen kriechen Sie nach (3), von wo aus Sie die Wachen bei (4), (5) und (6) erledigen.

Wachen **AUSSCHALTEN**

Vorsicht **GEGENANGRIFF**

TIP 10: Sollten Ihnen noch weitere Patrouillen vor den Lauf kommen, erledigen Sie die ebenfalls. Die Südflanke des Komplexes ist nun ziemlich geschwächt. Falls Sie auf »schwer« spielen, starten die Gegner nun einen Angriff von Süden auf Ihren Scharfschützen. Stellen Sie den restlichen Trupp deshalb als Schutz ab. Wenn Sie die Patrouille erledigt haben, pirschen Sie sich an den Felsen entlang auf den Haupteingang zu, wo zwei Wachen stehen.

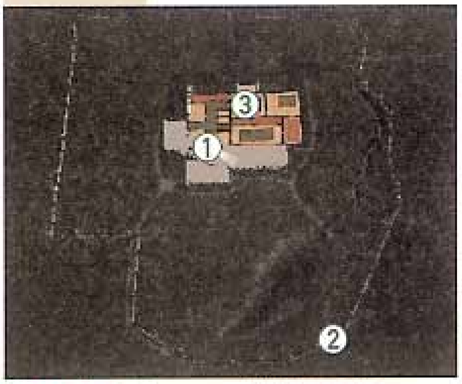
Auf der **BRÜCKE**

TIP 11: Auf der Brücke erwarten Sie wieder drei Soldaten, die alle mit Scharfschützengewehren ausgestattet sind. Gehen Sie hinter dem gepanzerten Fahrzeug in Deckung, um sie auszuschalten. Von der anderen Flußseite (7) werden Sie nun stark unter Feuer genommen – suchen Sie Schutz hinter dem Tank.

PANZER *kapern* **TIP 12:** Nun können Sie den Panzer kapern. Gehen Sie dazu von vorne auf das Gefährt zu, und drücken Sie [U]. Dann wählen Sie den Soldaten, der im Turm sitzt, und zielen auf das Schleusentor. Möglicherweise sind mehrere Schüsse nötig, um das Tor zu zerstören. Danach können Sie in aller Ruhe zum Fluchtpunkt bei (8) spazieren.

Schlüsselbund (Deutschland)

GEZIELT *schießen* **TIP 13:** Rücken Sie mit Ihren Scharfschützen bis zum Waldrand vor, und suchen Sie mit dem Zielfernrohr den Mann, der das Suchlicht bei (1) bedient. Er ist Ihr erstes Ziel.



Schlüsselbund: Erst wenn alle Wachen im Haus erledigt sind, können Sie den General entführen.

TIP 14: Achten Sie darauf, daß keiner der Soldaten zu weit hinaus geht und gesehen wird. Durch das Tor (2) dringen Sie in den Garten ein, wobei Sie immer auf Deckung durch den Scharfschützen

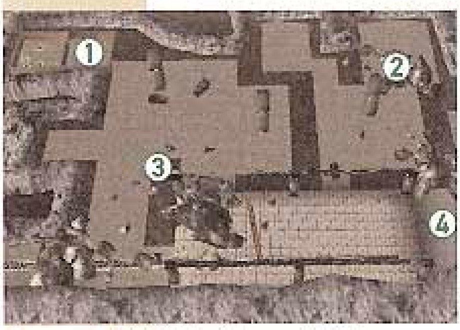
***Durch den* GARTEN** bauen sollten. Einige Soldaten werden Ihnen entgegenstürmen, aber kein großes Problem bereiten. Laufen Sie vorsichtig um das Haus herum, und erledigen Sie die übrigen Wachen außerhalb des Hauses.

***Ins* HAUS** **TIP 15:** Im Gebäude selbst wird es richtig knifflig: Sie müssen hinter jeder Ecke einen Deutschen erledigen, und finden hinter jeder Tür einen Feind. Steuern Sie Ihre Soldaten im Haus lieber selbst, da sie sonst hoffnungslos an den Ecken hängenbleiben oder gar einen anderen Weg suchen.

***Vorsicht im* TREPPEN-HAUS** **TIP 16:** Im Treppenhaus (3) müssen Sie besonders auf die Soldaten auf der Empore achten, da die Ihnen in den Rücken schießen, sobald Sie die Treppe betreten. Sorgen Sie auch im oberen Geschoß dafür, daß außer dem General keine Feinde überleben.

Vipernnest (Deutschland)

Am* BÜRO *warten **TIP 17:** Anstatt in der Produktionshalle aufwendig alle Wachen zu töten, wenden Sie besser folgende Methode an: Sie warten am Ausgang des Büros und erledigen alle Soldaten, die Ihnen entgegenkommen.



Vipernnest: Im Gebäude wird es gefährlich.

TIP 18: Ihr Scharfschütze feuert von der Position bei (1) aus auf die Sprengstofflager (2), die dann lautstark in die Luft fliegen. Die Fässer bei (3) fallen ebenfalls Ih-

***Fässer* SPRENGEN** rem Feuer zum Opfer. Nun müssen Sie nur noch rasch zum Ausgang bei (4) vordringen und die dort stehenden Wachen ausschalten.

Flucht aus der Hölle (Deutschland)

WACHTÜRME *ausschalten* **TIP 19:** Ihr Scharfschütze erledigt den Mann auf dem Wachturm (1) und die Wache auf der Straße. Schalten Sie die Wachtürme, die im ganzen Lager verteilt sind, aus großer Entfernung aus, und folgen Sie dem Pfad zum Fuhrpark (2). Dabei werden Sie ständig von allen Seiten her beschossen, achten Sie deshalb auf gute Deckung und Feuerschutz.

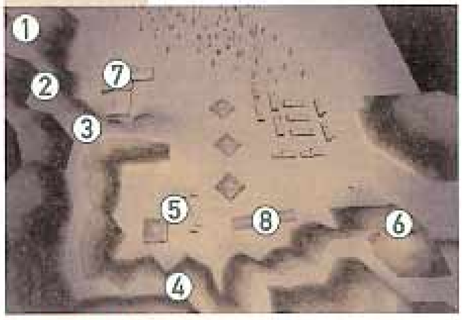


Flucht aus der Hölle: Das Panzerfahrzeug bei (3) ist Ihr Ticket nach draußen – entführen Sie es.

PANZER *mit der Panzerfaust erledigen* **TIP 20:** Die Kaserne bei (3) können Sie mit Hilfe der Benzinfässer in die Luft sprengen. Stehlen Sie den Panzerwagen, und fahren Sie zum Fluchtpunkt bei (4). Dort wartet ein feindlicher Panzer auf Sie, den Sie mit einer Panzerfaust beseitigen.

Schneeteufel (Norwegen)

***Über den* HOCHPFAD** **TIP 21:** Folgen Sie dem Hochpfad, der um das Lager herumführt, bis (1). Von dort aus kann Ihr Scharfschütze den Soldaten bei (2) erledigen. Rücken Sie dann bis dorthin vor, und suchen Sie den Soldaten nahe (3). Auch er wird durch Ihren Scharfschützen ausgeschaltet. Von (3) aus können Sie dann problemlos die Wachen bei (4), (5) und bei (6) eliminieren.



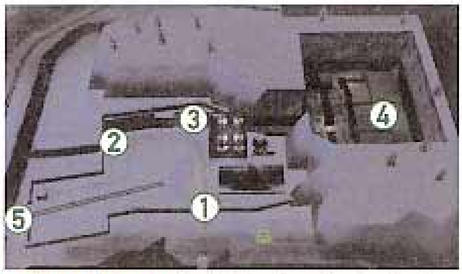
Schneeteufel: Schwerstarbeit für Ihre Scharfschützen.

***Keine Panik bei* ALARM** **TIP 22:** Im Lager wird es Alarm geben, aber Sie können mit Ihrem Team den ganzen Bereich überblicken. Nach einem längeren Feuergefecht schicken Sie einen Soldaten zu (6) und einen zu (7). Die anderen beiden geben von (3) aus Feuerschutz. Legen Sie die Sprengsätze an die Zielgebäude (6) und (7), und gehen Sie zum Fuhrpark bei (8). Nun können auch die beiden Scharfschützen zum Wagen laufen und aus dem Kampfgebiet verschwinden.

Dreizehnte Kammer (Norwegen)

GRANATEN *werfen* **TIP 23:** Werfen Sie gleich von Ihrer Startposition aus kurz nacheinander zwei Granaten in den Hof. Nun können Sie getrost mit Ihrem gesamten Team durch den Eingang treten und die Wachen bei (1) erledigen.

***Angriff auf die* GARAGE** **TIP 24:** Greifen Sie die Garage bei (2) an: Erledigen Sie den Wächter beim Wagen und den diensthabenden



Dreizehnte Kammer: Durch den Tunnel in den Bunker.

Offizier, der aus dem Büro gestürmt kommt. Durchsuchen Sie nun die Räume bei (3). Nehmen Sie einem der Wächter das Sturmgewehr ab, da es sehr gute Eigenschaften besitzt.

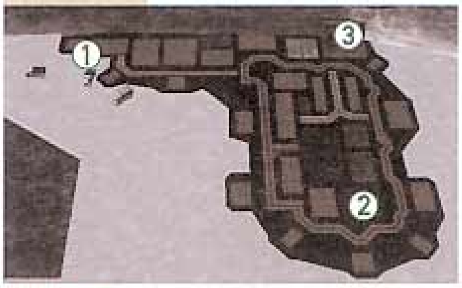
Durch den **TUNNEL**

TIP 25: Der Tunnel bringt Sie in den eigentlichen Komplex. Vorsicht: Dort gibt es jede Menge Selbstschußanlagen, die Sie am besten mit Granaten ausschalten. Bahnen Sie sich einen Weg durch die feindlichen Truppen, und legen Sie den Sprengsatz bei (4). Dann sollten Sie den Rückzug antreten und fahren mit dem LKW (2) zum Fluchtpunkt (5).

Wolfsjäger (Norwegen)

Kanonen **IGNORIEREN**

TIP 26: Rücken Sie zwischen den Schneedünen langsam vor, bis Sie die erste Wache sehen. Erledigen Sie den Soldaten, und marschieren Sie weiter zum Zielgebäude. Die Kanonen in den Wänden können Sie dabei getrost ignorieren.



Wolfsjäger: Der Bunker ist eine harte Nuß.

TIP 27: Im Norden befindet sich der Eingang (1) zum Bunker, der allerdings gut bewacht wird. Sie werden um ein Gefecht nicht herumkommen.

Zum **BUNKER**

ORIENTIE-RUNG *behalten*

TIP 28: Sehen Sie drinnen immer wieder auf den Plan des Gebäudes, um nicht die Orientierung zu verlieren. Seien Sie immer darauf gefaßt, hinter der nächsten Tür auf einen Feind zu stoßen. Werfen Sie Handgranaten, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob sich jemand im Raum befindet oder nicht. Decken Sie sämtliche Zugänge zu Ihrer Position ständig ab. Stoßen Sie direkt zum Chef des Stützpunkts vor (2). Nehmen Sie den Schlüssel vom Schreibtisch, und verlassen Sie das Gebäude durch den Fluchttunnel bei (3).

Zum **CHEF**

Jagd auf den goldenen Fisch (Norwegen)

Auf Angriff **VORBEREITEN**

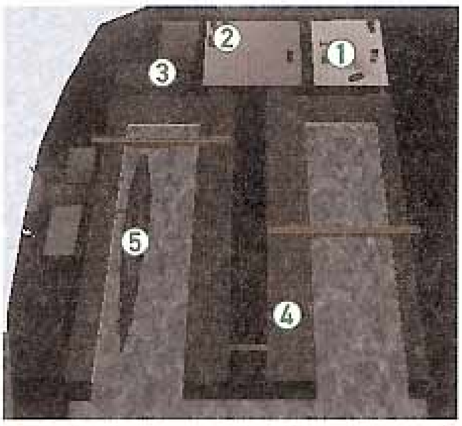
TIP 29: Seien Sie vorsichtig, da direkt hinter Ihnen im Gang jede Menge deutscher Soldaten warten. Diese Feinde kommen aber erst, wenn Sie schießen.

Alle Feinde **ERLEDIGEN**

TIP 30: In der Halle (1) angekommen, werfen Sie einige Handgranaten in das obere Geschoß. Räumen Sie Stück für Stück die Halle und auch den Fuhrpark (2). Nun laufen Sie durch den Gang nach (3), wo Sie ebenfalls alle Gegner ausschalten.

KISTEN *als Deckung nutzen*

TIP 31: Dann fahren Sie mit einem gepanzerten Fahrzeug nach (4), wo Sie Zugang zu dem zweiten Hafenbecken (5) bekommen. Die vielen Kisten bieten ausreichend Deckung, um mit den zahlreichen Gegnern fertig zu werden. Halten Sie aber genügend Abstand zu den Benzinfässern, oder sprengen Sie sie besser vorher aus einiger Entfernung in die Luft.



Jagd auf den goldenen Fisch: Wenn das U-Boot explodiert, sollten Sie besser rasch abhauen.

U-BOOT *sprengen*

TIP 32: Beim Sprengen des feindlichen U-Boots bei (5) müssen Sie genügend Abstand haben, um nicht mit in die Luft zu fliegen. Speichern Sie auf jeden Fall vorher ab. Danach brauchen Sie nur noch mit dem Panzerfahrzeug das Hafengelände zu verlassen.

Königstraße (Tschechoslowakei)

VORSICHT *Scharf-schützen*

TIP 33: Rechnen Sie ständig mit Scharfschützen auf den Dächern oder hinter Fensteröffnungen. Lassen Sie den deutschen Wissenschaftler erst einmal am Start stehen, um ihn nicht unnötig zu gefährden. Auf den Straßen sind Straßensperren errichtet worden, die mit MG-Stellungen verstärkt sind.

Wachen im **SCHAU-FENSTER**

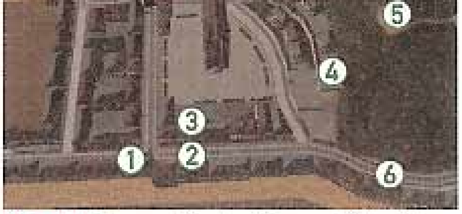
TIP 34: Gehen Sie nach (1), um von dort aus die Wachen (2) auszuschalten. Folgen Sie der Straße bis (3). Der Panzer im Schaufenster ist zwar schon außer Gefecht, aber einige Wachen verstecken sich dort. Ein Granatenwurf aus sicherer Entfernung beseitigt die Gefahr.



Königstraße: Werfen Sie eine Granate auf den Panzer – dahinter verstecken sich Soldaten.

TIP 35: Achten Sie auf die Scharfschützen auf der anderen Seite des Platzes und bei den Treppen (4). Von dort aus erledigen Sie die Soldaten an den Geschützen bei (5). Nun können Sie den Wissenschaftler zum Fluchtpunkt bei (6) eskortieren. Seien Sie weiterhin äußerst vorsichtig: Plötzlich hinter Ihnen auftauchende Wachen können die Mission noch zum Scheitern bringen, da der Wissenschaftler sehr verwundbar ist. GUN

Wissenschaft-ler **HOLEN**



Königstraße: Lassen Sie den Wissenschaftler sicherheitshalber am Start stehen, während Sie vorrücken.

Alle Levels gelöst

Descent 3

Damit Sie nicht die Orientierung verlieren, sind wir für Sie vorausgeflogen.

Für Interplays Actionspiel Descent 3 brauchen Sie zwar hauptsächlich guten Orientierungssinn und einen flinken Feuerfinger, die zahlreichen Puzzles haben es jedoch ebenfalls in sich. Wenn Sie bei denen hängen bleiben, hilft Ihnen unsere Komplettlösung weiter.

Level 1

GUIDEBOT *folgen*

TIP 1: Setzen Sie einfach den Guidebot aus, und lassen Sie sich von ihm zu den einzelnen Räumen bringen. Aufgepaßt: Direkt am Anfang des Levels befindet sich eine Geheimtür im Boden.

Level 2

TÜRME *zerstören*

TIP 2: Um das Kraftfeld, das den Eingang zum Gefängnis versperrt, zu deaktivieren, müssen Sie alle automatischen Geschütztürme auf der Oberfläche des Planeten zerstören.

So verwenden Sie die **SCHLÜSSEL**

TIP 3: Direkt im Raum hinter dem Kraftfeld befindet sich der erste Schlüssel. Der Guidebot hilft Ihnen, die einzelnen Schlüssel zu finden und zeigt Ihnen den Weg zu den jeweiligen Gebäudekomplexen. Verwenden Sie die Schlüssel folgendermaßen: Den Grünen (g-1) fürs »Minimum Security«-Feld, den Gelben (y-1) fürs »Medium Security«-Feld und den Roten (r-1) fürs »Maximum Security«-Kraftfeld. Der Schlüssel x-1 ist überflüssig.

ALARM *auslösen*

TIP 4: Wenn Sie den Doktor lokalisiert haben, fliegen Sie zum Servicetunnel und nehmen den rechten Weg, bis Sie in einen Raum mit einem Säurebad und zwei Hebeln kommen. Der linke Hebel erzeugt bei Berührung einen Chemikalienbehälter, den eine Roboterdrohne aufnimmt und abtransportiert. Sobald sich die Drohne über dem Säurebecken befindet, berühren Sie den rechten Hebel, worauf der Behälter in die Säure fällt. Der folgende Alarm löst die Evakuierung Dr. Sweitzers in den Minimum-Security-Level aus, wo Sie ihn erneut in seiner Zelle finden.

Nach ganz **OBEN**

TIP 5: Fliegen Sie nun noch in den höchsten Raum des Levels. Dort betätigen Sie den Schalter, der das Kraftfeld des Hangars deaktiviert.

Level 3

FELD *deaktivieren*

TIP 6: Zur Deaktivierung des Kraftfelds, das den Eingang zum zweiten Tunnelkomplex blockiert, müssen Sie jeweils das dünne untere Ende der vier kleineren Türme zerstören. Dann explodiert der Blitzturm, und der Weg ist frei.

Ein **SECRET**

TIP 7: In den an das Tunnelsystem angrenzenden Höhlen finden Sie einen zerstörbaren Steinhaufen. Dahinter liegt ein nützliches Anti-Virus-Power-up, das am Ende des Levels wichtig ist.



Zu Tip 6: Schießen Sie auf das dünne Ende der Türme.

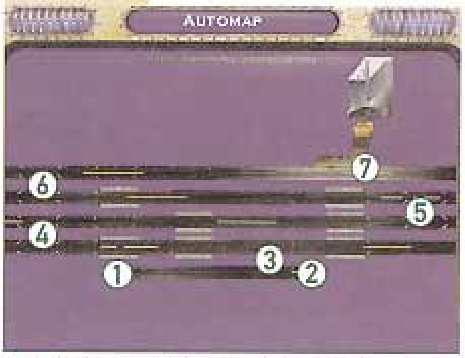
Gegen den **SUPERTHIEF**

TIP 8: An die Oberfläche kommen Sie, wenn Sie den Felshaufen am Ende des Höhlensystems zerstören. Setzen Sie im Kampf gegen den Superthief den Guidebot aus, und aktivieren Sie das Anti-Virus. Nun attackiert der Feind den Guidebot. Rufen Sie den Bot zurück, und greifen Sie den nun zahmen Superthief an. Sollte das Anti-Virus vorzeitig aufgebraucht sein, attackieren Sie ihn mit der Vauss; dann bleibt er auf Distanz.

Level 4

Die **ZÜGE** *vermeiden*

TIP 9: Sie starten bei (1). Sammeln Sie bei (2) den Afterburner-Cooler auf. Entlang der U-Bahn-Strecken (3), (4), (5) und (6) gibt es Haltebuchten, in denen Sie in Ruhe eine passende Lücke zwischen den Zügen abwarten können. Verharren Sie am besten eine Zeitlang am Bahnsteig, um sich die Muster der Züge einzuprägen. Fliegen Sie in der langen Pause zwischen zwei Intervallen los. »M« steht für eine mittlere, »L« für eine lange und »K« für eine sehr kurze Pause zwischen zwei Zügen. Den Eingang zur Stadt finden Sie bei (7).



Tip 9: Bei (1) starten Sie, bei (2) liegt der Cooler.

Strecke	Intervall
3	M-K-L-M
4	M-K-L-K-M
5	M-K-M
6	M-K-L-M-K-M

Level 5

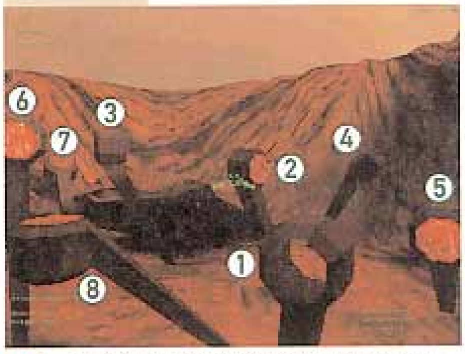
REAKTOREN *sichern*

TIP 10: Fliegen Sie in Ruhe durch den Level, um sich die Wege einzuprägen, und entscheiden Sie dann, welche drei Reaktoren Sie beschützen wollen. Verteilen Sie alle Ihre Gunboys um die Reaktoren, und benutzen Sie alle Powerups, die der Guidebot zwischendurch eingesammelt hat.

Level 6

ICONS *einsammeln*

TIP 11: Zerstören Sie die schwarzen Halterungen der Plattform, um sich Zugang zum Planeteninneren zu verschaffen. Direkt über dem Lavapool ist eine Spalte in der Decke, durch die Sie zurück an die Oberfläche kommen. Sie müssen dann in der richtigen Reihenfolge durch einige »Nadelöhre« fliegen, um das Builder's Icon einzusammeln. Das Collector's Icon schwebt in einem der Schächte und ist durch den Guidebot leicht zu finden.



Tip 11: Durchfliegen Sie die einzelnen Nadelöhre an der Oberfläche in der richtigen Reihenfolge.

Icons **EINSETZEN**

TIP 12: Benutzen Sie beide Icons in den entsprechenden Nischen, um die gegenüberliegende Priest's Door zu öffnen. Um das Priest's Icon zu erhalten, müssen Sie den Säulengang in einer festen Reihenfolge abfliegen. An der Decke sind Pfeile, die Ihnen die Richtung weisen. An einer Stelle zeigen die Pfeile sowohl nach links als auch nach rechts: gehen Sie beim ersten Mal links und dann rechts.


Tip 12: Die nur im Scheinwerferlicht an der Decke sichtbaren Pfeile weisen Ihnen den Weg.

PLASMA *gegen den Homunculus*

TIP 13: Benutzen Sie das Icon in der Nische gegenüber der Tür des Homunculus. Schießen Sie nach dem Ende der Cutscene mit Plasmakanone und Impact Mortars, um ihn auf Distanz zu halten. Versuchen Sie, ihn zu umkreisen, während Sie unablässig weiter feuern. Ein paar ausgesetzte Gunboys halten die kleineren Gegner in Schach.

Level 7

Nicht auf **TÜRME** *schießen*

TIP 14: Verschwenden Sie keine Munition auf die unzerstörbaren Raketentürme an der Oberfläche. Bei (1) geht's los. Halten Sie sich immer links, bis Sie zu einem Gebäude mit Generator (2) kommen.



Tip 14: Halten Sie sich vom Start (1) aus links, bis Sie zu einem Gebäude mit einem Generator (2) kommen. Bei (3) deaktivieren Sie das Kühlsystem.

Schießen Sie auf die vier Schalter, und zerstören Sie die erscheinende blaue Energiesäule. Damit haben Sie die Oberflächen-Verteidigung und alle Kraftfelder deaktiviert. Fliegen Sie nun in den Turm (3), der sich auf einer Linie mit Ihrem Ausgangspunkt und dem zuvor zerstörten Generator befindet. Hinter einer bewachten Tür am Grunde des Schachts finden Sie auf der linken Seite des Raumes das Kühlsystem. Zerstören Sie hier die vier kleineren Würfel, um es zu deaktivieren.

Zum **GENERATOR**

TIP 15: Lassen Sie sich nun von Ihrem treuen Guidebot zu einem weiteren Generator im Inneren führen. Betätigen Sie die Hebel in den beiden angrenzenden Räumen, um Zugang zu erhalten. Sobald Sie den Generator mit Ihrem Schiff berühren, öffnet sich der magnetische Aufzug, der nach unten fährt.

Zum **VIRUSRAUM**

TIP 16: Unten finden Sie einen Schlüssel, der es Ihnen ermöglicht, die beiden Kraftfelder zum Virusraum durch Umlegen zweier Hebel abzuschalten.

STRAHLEN *ausschalten*

TIP 17: Da Sie eingangs bereits das Kühlsystem deaktiviert haben, können Sie den Raum nun durchfliegen, ohne daß Ihr Schiff sofort in Brand gesetzt wird. Postieren Sie sich hinter einer der Säulen, und schalten Sie die beiden Raketentürme aus. Nun können

Die **PLATTEN** *zerstören*

Sie die an beiden Seiten angebrachten rechteckigen Metallplatten zerstören, und so die Feuerstrahlen ausschalten. Nachdem Sie die Proben eingesammelt haben, betätigen Sie den Schalter an der Decke und fliegen durch die entriegelte Tür.

Level 8

Durch den **KAMIN**

TIP 18: Durch den höchsten Schlot gelangen Sie ins Innere des Planeten. Warten Sie direkt über der Tür, und benutzen Sie den Afterburner, sobald sie sich öffnet. Weiter unten ist eine kreisförmige Nische, in

Mit **NACH-BRENNER**

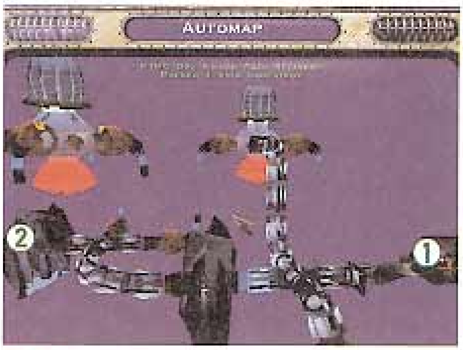
der Sie bleiben können, bis sich die untere Tür wieder schließt. Warten Sie direkt über der Tür, und fliegen Sie dann mit Unterstützung des Afterburners hinein. Zerstören Sie die leuchtenden roten Vierecke am äußeren Rand des Feuerrads auf dem Weg zum Kühlsystemschalter, um es zu deaktivieren.

In die **TUNNELS**

TIP 19: Nun öffnen sich die Heat-Sink-Domes, im letzten führt eine Tür in ein angrenzendes Tunnelgewölbe. In einem Raum finden Sie einen Schalter, der die Kraftfelder deaktiviert. Folgen Sie von dort aus dem vorgeschlagenen Weg, und biegen Sie an der zweiten Kreuzung links ab.

CARTRIDGE *holen*

TIP 20: Im angrenzenden Gewölbe schwebt links unter der Decke eine Data Cartridge. Wenn Sie die ein-



Tip 20: Der Schalter bei (1) deaktiviert das Kraftfeld, so daß Sie die Data Cartridge (2) einsammeln können.

gesammelt haben, und den Level normal beenden, kommen Sie in den ersten Geheimlevel.

Level 9

TIP 21: Fliegen Sie unterhalb des Pfades, um möglichst unbeschadet durch den zweiten Eingang in das Planeteninnere zu gelangen.

So besiegen Sie den JUGGERNAUT

Zerstören Sie umgehend den Juggernaut vor dem ersten Kraftfeld. Bleiben Sie dazu außerhalb der Halle knapp oberhalb des Bodens, so daß Sie gerade noch seinen Kopf sehen können. Aus dieser Position können Sie gut den Kopf des Roboters zerstören und den Raketen ausweichen. Nur an den Stellen, wo bei Treffern Funken sprühen, ist der Roboter verletzlich.

KRAFTFELD abschalten

TIP 22: Sobald der Roboter zerstört ist, fliegen Sie durch eine der Türen unter der Decke auf die andere Seite des Kraftfelds, und legen dort beide Hebel um. Setzen Sie alle Disruptoren ein, bevor Sie dem Schiff den Weg durch das zweite Kraftfeld freimachen.

Level 10

Vorsicht KAMERA

TIP 23: Sammeln Sie den Security Camera Monitor am Anfang auf: Dieser zeigt jedesmal, wenn Sie einen überwachten Raum betreten, automatisch das Bild der Kamera an. Sie müssen dann die Kamera zerstören, bevor die Abwehrtürme aktiviert werden.

INFOS sammeln

TIP 24: Deaktivieren Sie Ihr Headlight, wenn Sie eine Tarnvorrichtung einsammeln, und setzen Sie den Mass Driver gegen die Wachen ein. Sobald Sie im Data Vault angekommen sind, fragen Sie durch Berührung die Info-Interfaces ab. Aus den Logfiles ergibt sich die Reihenfolge der zu erledigenden Aufgaben.

SCHALTER umlegen

TIP 25: Nehmen Sie die Tür in der Decke des Kontrollraums, und fliegen Sie durch den angrenzenden Raum in die Halle mit den drei Schaltern dahinter. Legen Sie nur den Schalter hinter der ersten Strebe auf der linken Seite um.

PLASMA einsammeln

TIP 26: Fliegen Sie dann durch den Raum mit den Plasmazellen zum Memory Plasma, und sammeln Sie es ein. Sollten Sie es nicht innerhalb der nächsten 35 Sekunden zurück zu den Zellen schaffen, warten Sie einfach, bis ein neues Memory Plasma an derselben Stelle erzeugt wurde, und versuchen es erneut.

Level 11

LOREN aktivieren

TIP 27: Durch einen unverschlossenen Schacht gelangen Sie direkt ins Planeteninnere. Aktivieren Sie mit den Schaltern die Loren, um auf diese Art versperrte Durchgänge freizumachen.

GENERATOR zerstören

TIP 28: Um das primäre Kraftfeld zu deaktivieren, müssen Sie den Schalter umlegen, der den Hilfsgenerator des kleinen Feldes aktiviert. Wenn Sie den Generator zerstören, gibt das kleine Kraftfeld den Weg in einen kreisförmigen Tunnel frei.



Tip 28: Sobald diese Generatoren aktiv sind, können sie zerstört werden, was Kraftfelder deaktiviert.

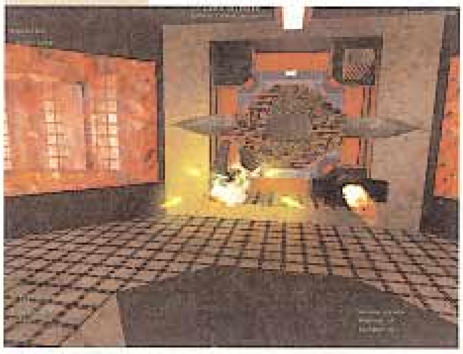
Großes Feld ABSTELLEN

TIP 29: An einer der Tunnelwände befinden sich drei Schalter nebeneinander, die die Generatoren im Raum unterhalb des primären Energiefelds aktivieren. Zerstören Sie diese Generatoren, um das Feld lahmzulegen. Der Passkey entsperrt mehrere Türen und macht Ihnen den Weg zum Gefangenen frei. Legen Sie die sechs Schalter um, und zerstören Sie den Generator, um den Häftling zu befreien.

Level 12

So entkommen Sie der FEUERFALLE

TIP 30: Um sich aus der Feuerfalle zu befreien, müssen Sie zuerst die vier kleinen Feuerzangen und dann die mittlere abschießen, sobald sie geöffnet sind. Dann schießen Sie in einem solchen Winkel auf beide Kraftfelder, daß die abprallenden Energiesalven die Generatoren rechts und links explodieren lassen.



Tip 30: Geöffnet sind die Zangen zerstörbar.

Competitors BESIEGEN

TIP 31: Nachdem Sie den vierten Competitor besiegt haben, fliegen Sie durch die gleiche Tür hinaus, durch die Sie die vierte Arena betreten haben. Gegenüber ist die Tür nun unversperrt. Dahinter befindet sich eine identische Arena mit einem weiteren Competitor. Nachdem Sie auch ihn besiegt haben, können Sie die Arena durch den zweiten Ausgang verlassen und finden in einem angrenzenden Raum eine Data Cartridge.



Tip 31: Nachdem Sie in der zweiten Arena siegreich waren, haben Sie Zugang zum Raum mit der Data Cartridge für den zweiten Geheimlevel.

ENDGEGNER austricksen

TIP 32: Den Endgegner können Sie problemlos besiegen, indem Sie ihn unter die Luke locken, durch die Sie die letzte Arena betreten haben. Sein einziger wunder Punkt ist das Gelenk mit der Laserkanone. Direkt über ihm in der



Tip 32: Locken Sie den Boss direkt unter diese Luke – dort können Sie nicht von ihm getroffen werden.

Luke können Sie Ihrerseits nicht getroffen werden.

Level 13

TIP 33: Um sich eine Menge Arbeit zu ersparen, sollten Sie zuerst das Aft Matcen ausschalten. Dazu schießen Sie eine Lenkrakete durch einen der angrenzenden Schächte auf den Schalter im dahinterliegenden Raum – schon ist das Matcen Geschichte.

MATCEN *ausschalten*

Zum CORE

TIP 34: Fliegen Sie dann sofort zum Engine Core, da dieser bisher noch nicht aktiviert ist. Sollten Sie zu langsam gewesen sein, müssen Sie sich in den Intervallpausen des Core Schritt für Schritt mit dem Afterburner herantasten und sich beim Energieausstoß an die Wand pressen und gegenlenken, damit Sie nicht zurückgeweht werden.

BOT *richtig einsetzen*

TIP 35: Der Guidebot kann die restlichen Stormtrooper nicht für Sie finden. Sie müssen also jeden Raum sorgfältig abfliegen. Sammeln Sie alle Powerups in der Nähe auf, so daß Sie den Guidebot nach entfernten suchen lassen können, und er Sie so in bisher unbesuchte Bereiche des Levels führt.

Level 14

GENERATOREN *ausschalten*

TIP 36: Zuerst sollten Sie durch den mittleren Schacht an die Spitze des Levels in einen Raum mit drei Schaltern fliegen: Mit denen können Sie die Roboter-Generatoren deaktivieren, so daß Sie gegen weniger Gegner ankämpfen müssen.

KRAFTFELD *abschalten*

TIP 37: Nachdem Sie alle Schlüssel eingesammelt haben, stellen Sie im Lower Engineering Room den Schalter auf »0« und fliegen in den Raum mit dem Forcefield. Das deaktivieren Sie, indem Sie die fünf Schalter in folgender Reihenfolge umlegen: links oben, rechts unten, links unten, rechts oben, Mitte. Die richtige Ausrichtung der Spiegel erkennen Sie an einem dünnen, konstanten Energiestrahl zwischen Spiegel und Knotenpunkt.



Tip 37: Diese Schalter müssen Sie in der richtigen Reihenfolge berühren, um das Kraftfeld auszuschalten.

GUNBOYS *ausrichten*

TIP 38: Postieren Sie jetzt noch die sieben Gunboys in einem Halbkreis um die Linse auf der dem Roboter-Generator zugewandten Seite, und berühren Sie das Interface darunter. Nun müssen Sie noch einmal die drei Schalter aus Tip 36 umlegen, was neben der Energiezufuhr für den Emitter leider auch wieder die abgeschalteten Roboter-Generatoren aktiviert.

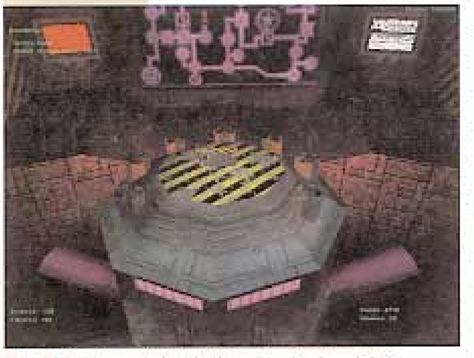
LINSE *verteidigen*

TIP 39: Nun geht's mit Tempo schnell zurück in den Emitter-Raum, wo Sie das kleine CED-Schild unter dem Generator berühren, um den Upload zu initialisieren. Der nimmt einige Zeit in Anspruch, in der die Roboter versuchen werden, die Linse zu zerstören. Postieren Sie sich darüber, und verteidigen Sie das Ding. Benutzen Sie im Notfall die Ersatzlinse.

Level 15

GENERATOREN *abschalten*

TIP 40: Sammeln Sie soviel Waffen, Shields und Powerups wie möglich ein. Um die Sache zu vereinfachen, können Sie alle Roboter-Generatoren deaktivieren. Dazu müssen Sie im Geheimraum hinter einem defekten, kreisförmigen Energy Center die Schalter in dieser Reihenfolge berühren: 5-3-2-7-4 von links nach rechts. Der mittlere Schalter bringt die anderen wieder in Ausgangsposition, falls Sie sich dabei vertan haben.



Tip 40: Berühren Sie die Schalter in der richtigen Reihenfolge (5-3-2-7-4), um die Generatoren und das Energiefeld vor der Armory zu deaktivieren.

LAVABECKEN *leeren*

TIP 41: Der Schlüssel zu Dravis' Stronghold befindet sich hinter dem linken der drei großen Lavabecken. Leeren Sie das Lavabecken durch Berühren des linken Rads im angrenzenden Kontrollraum, und fliegen Sie durch die Tür am Boden des Beckens.

TIP 42: Auf der anderen Seite direkt über der Tür befindet sich der Schalter, der die gegenüberliegende Tür öffnet. Holen Sie den Schlüssel, ehe sich das Becken wieder mit Lava gefüllt hat. Das Kraftfeld, das den Eingang blockiert, öffnet sich bei Annäherung, schließt sich aber hinter Ihnen. Sie sollten also vorher den Level komplett erkundet haben.



Tip 41: Das linke Rad leert den linken Lavapool im angrenzenden Saal und macht den Weg zum Passkey frei.

Durch das **KRAFTFELD**

Der **ENDKAMPF**

TIP 43: Der Endgegner läßt sich mit dem Guidebot Anti-Virus sehr leicht besiegen. Sobald er kurzfristig außer Gefecht ist, schießen Sie aus sicherer Entfernung alle Black Shark und Mega Missiles auf seinen Kopf. Kurz bevor das Anti-Virus seine Wirkung verliert, stößt der Mech ein Unverwundbarkeit-Extra aus. Sammeln Sie es sofort ein, und geben Sie ihm mit Dauerfeuer aus Missiles und Plasma den Rest. GUN

EXTRA *einsammeln*

Spielhilfen zur Vollversion

Warhammer 40K: Chaos Gate

Auf CD: Vollversion von Chaos Gate

Damit das Imperium siegt, hat unser Strategie-Labor einige Tricks für Sie parat.

Die Vollversion des spannenden Taktikspiels Chaos Gate von SSI haben wir zu unserem Jubiläum für Sie ergattert. Selbstverständlich läßt unsere Tips-Abteilung Sie bei den harten Kämpfen gegen die Feinde des Imperiums nicht im Stich: Wir haben die besten Taktiken für Sie zusammengetragen.

Schmutzige Tricks

SPIEL-DATEIEN *verändern*

TIP 1: Im Spielverzeichnis unter »Data« finden Sie einen Haufen Dateien, die Spieldaten enthalten und sich alle mit einem Texteditor öffnen lassen. In »WeapDef.dat« können Sie beispielsweise die Charakteristika jeder Waffe verändern, in »SpellDef.dat« Psykerkräfte und in »VehicDef.dat« die Eigenschaften von Fahrzeugen. Alle Änderungen gelten für das ganze Spiel: Wenn Sie also aus dem normalen Bolter eine harmlose Erbsenpistole machen, indem Sie den Eintrag »Weapon Strength« heruntersetzen, gilt das gleichermaßen für Freunde wie Feinde. Schlauer ist es, die mächtigen Dämonenwaffen, die nur Ihre Gegner benutzen, unschädlich zu machen. Es handelt sich dabei um die folgenden: BloodThirster Whip, Lord of Change Claws, Flesh Hound Jaws, Pink Horror Attack und Blue Horror Attack. Setzen Sie bei allen die »Weapon-Strength« auf 0. Ein anderer hübscher Trick ist es, aus den harmlosen Anti-Plant-Raketen, die von Chaosanhängern nie eingesetzt werden, durch Hochsetzen der »WeaponStrength« eine tödliche Waffe zu basteln.



Tip 1: In der Datei »WeapDef.dat« entschärfen Sie kinderleicht die mächtigen Dämonenwaffen.

DÄMONEN-WAFFEN *entschärfen*

Allgemeine Tips

HEAVY *Bolter einsetzen*

TIP 2: Geben Sie dem besten Schützen jeder Squad einen Heavy Bolter mit. Gerade in den Anfangsmissionen sind die Feinde oft noch nicht sehr stark gepanzert und daher gegen Bolterfeuer sehr anfällig.

KRAK *statt* **FRAG**

TIP 3: Ersetzen Sie bei allen Kämpfern die schwachen Frag- durch die stärkeren Krak-Granaten. Verschwenden Sie sie aber nicht gegen schwache Feinde, die Sie auch mit dem Bolter erledigen könnten.

RUCKSÄCKE *nicht füllen*

TIP 4: Oft finden Sie während einer Mission Kisten mit Ausrüstung. Lassen Sie bei einigen Marines dafür Platz im Rucksack, und suchen Sie stets die gesamte Karte ab, auch wenn Sie Ihr Missionsziel bereits so gut wie erfüllt haben.



Tip 5: Bruder Marco läßt Platz in seinem Rucksack, damit er später gefundene Granaten einstecken kann.

APS *sparen*

TIP 5: Laufen Sie nicht mit Ihren letzten Aktionspunkten in unbekanntes Gebiet. Behalten Sie immer genügend übrig, um sich bei einem überraschenden Angriff noch Ihrer Haut wehren zu können.

Immer **OVERWATCH**

TIP 6: Vergessen Sie nicht, Ihre Männer am Ende jedes Zuges in Overwatch zu stellen, um Überraschungsangriffe abwehren zu können.

ABSTAND *halten*

TIP 7: Halten Sie genügend Abstand zwischen Ihren Kriegern, damit gegnerische Granaten oder Raketen nicht mehrere Marines auf einmal erwischen.



Tip 8: Diese Terminators stehen zu nahe beieinander und sind daher alle von der Granate erwischt worden.

TIP 8: Positionieren Sie Ihre Männer hinter niedrigen Objekten wie Steinen. Lassen Sie die Jungs dann am Ende der Runde in die Hocke gehen – das verringert die Trefferchancen der Feinde ein wenig.

SPRINGEN *statt laufen*

TIP 9: Wenn Sie draußen kämpfen, sollten Sie die Sprungfähigkeiten Ihrer Assault Squad nutzen. Schicken Sie zunächst einen einfachen Standardkämpfer vor, um das Feuer auf ihn zu ziehen. Dann springen Sie mit Ihrem Team nahe zum Feind und erledigen ihn mit Powerfists und Flamern. GUN

Spezialisten im Einsatz

Hidden & Dangerous

Probleme mit Scharfschützen, Panzern und Wachleuten? Wir sagen Ihnen, wie Sie Ihre Truppe wohlbehalten nach Hause bringen.

Da der Schwierigkeitsgrad der Missionen bei dem 3D-Taktikspiel Hidden & Dangerous von Take 2 stark schwankt und nur ein Teil wirklich knifflig ist, haben wir für Sie die zehn wichtigsten Einsätze detailliert gelöst.

Allgemeine Tips

KARTE *einsetzen*

TIP 1: Zu Beginn jeder Mission sollten Sie sich auf der Karte eine genaue Route zu Ihrem Ziel aussuchen. Beachten Sie tote Winkel, Bäume, Steinmauern und Waggons, die Sie auch als Deckung verwenden können. Oft ist es ratsam, nicht den direkten Weg zum Ziel zu nehmen. Ein kleiner Umweg um ein Gebäude oder einen Zug kann Ihnen ein gefährliches Feuergefecht ersparen.

Umgebung **KONTROLLIEREN**

TIP 2: Suchen Sie ständig das Gebiet um Sie herum mit Zielfernrohr oder Feldstecher ab, da Sie so Heckenschützen früh aufspüren und erledigen können.

Nicht der KI vertrauen

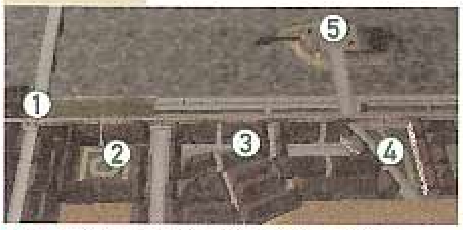
TIP 3: Verlassen Sie sich nicht blind auf die KI, da Ihre Soldaten oft in die falsche Richtung gehen oder einen anderen Weg wählen als Sie und so den Gegnern direkt in die Arme laufen. Checken Sie ab und zu, wo sich Ihre Leute befinden, und stoppen Sie die Irrläufer notfalls per direkten Befehl.

Die schwierigsten Missionen

Hinaus in die Dunkelheit (Jugoslawien)

STREIFEN *erledigen*

TIP 4: Sie starten bei (1). Warten Sie, bis die Eisenbahn vorbei ist, und marschieren Sie dann leicht gebückt in den Hof bei (2). Am zweiten Ausgang lauern einige Soldaten. Sorgen Sie dafür, daß Ihre Leute sich links und rechts vom Torbogen plazieren und dann die Patrouillen auf der Straße erschießen. Geben Sie Feuerschutz, und laufen Sie in den Hof bei (3). Vermeiden Sie unnötige Schüsse, da dadurch Alarm ausgelöst werden kann.



Dunkelheit: Machen Sie keine lauten Geräusche, sonst gibt's Alarm, und das Boot ist weg.

SCHÜTZEN *ausschalten*

TIP 5: Die Strandpromenade wird von wenigen Patrouillen bewacht. Warten Sie, bis die Wache sich abwendet, und greifen Sie dann mit dem Messer an. Bei (4) stehen zwei Scharfschützen, die Sie ebenfalls lautlos erledigen müssen, bevor sie das Feuer eröffnen.

Über die **BRÜCKE**

TIP 6: Der Weg zur Brücke ist nun frei. Postieren Sie zwei Scharfschützen auf beiden Seiten der Straße. Wenn Sie nur ein Scharfschützengewehr haben, stehlen Sie den Deutschen eines. Nun schleichen Ihre beiden restlichen Soldaten auf die andere Seite, dicht gefolgt von den Scharfschützen.

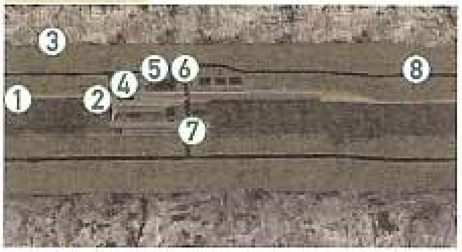
SCHIFF *aufhalten*

TIP 7: Achten Sie genau darauf, wann die deutschen Soldaten aus dem Nebel auftauchen. Ihre Scharfschützen müssen bereit sein, den Soldaten, der das Schiff wegbringen will, sofort auszuschalten. Aus dem Gebäude bei (5) kommen noch mehrere andere Soldaten. Nun fahren Sie mit dem Boot davon.

Schöne Aussicht (Jugoslawien)

Ans **RECHTE** *Ufer*

TIP 8: Fahren Sie das Patrouillenboot sofort rechts an das Ufer, und springen Sie über die Reling auf den Strand (1). Passen Sie auf, daß der Abstand beim Sprung nicht zu groß ist.



Schöne Aussicht: Mit dem eroberten Panzer zerschießen Sie problemlos das Schleusentor.

TIP 9: Wenn Sie an die normale Anlegestelle (2) fahren wollen, müssen Sie sich auf schweren Beschuß von Scharfschützen aus allen Richtungen gefaßt machen. Mit Ihrem Scharfschützen kriechen Sie nach (3), von wo aus Sie die Wachen bei (4), (5) und (6) erledigen.

Wachen **AUSSCHALTEN**

Vorsicht **GEGENANGRIFF**

TIP 10: Sollten Ihnen noch weitere Patrouillen vor den Lauf kommen, erledigen Sie die ebenfalls. Die Südflanke des Komplexes ist nun ziemlich geschwächt. Falls Sie auf »schwer« spielen, starten die Gegner nun einen Angriff von Süden auf Ihren Scharfschützen. Stellen Sie den restlichen Trupp deshalb als Schutz ab. Wenn Sie die Patrouille erledigt haben, pirschen Sie sich an den Felsen entlang auf den Haupteingang zu, wo zwei Wachen stehen.

Auf der **BRÜCKE**

TIP 11: Auf der Brücke erwarten Sie wieder drei Soldaten, die alle mit Scharfschützengewehren ausgestattet sind. Gehen Sie hinter dem gepanzerten Fahrzeug in Deckung, um sie auszuschalten. Von der anderen Flußseite (7) werden Sie nun stark unter Feuer genommen – suchen Sie Schutz hinter dem Tank.

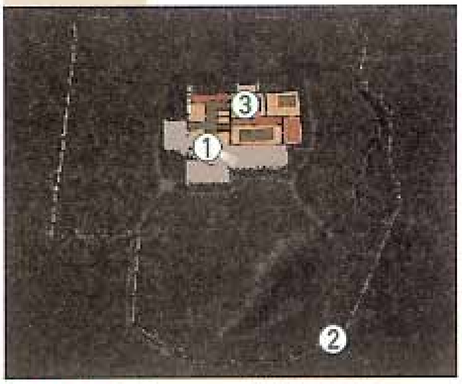
PANZER *kapern*

TIP 12: Nun können Sie den Panzer kapern. Gehen Sie dazu von vorne auf das Gefährt zu, und drücken Sie [U]. Dann wählen Sie den Soldaten, der im Turm sitzt, und zielen auf das Schleusentor. Möglicherweise sind mehrere Schüsse nötig, um das Tor zu zerstören. Danach können Sie in aller Ruhe zum Fluchtpunkt bei (8) spazieren.

Schlüsselbund (Deutschland)

GEZIELT *schießen*

TIP 13: Rücken Sie mit Ihren Scharfschützen bis zum Waldrand vor, und suchen Sie mit dem Zielfernrohr den Mann, der das Suchlicht bei (1) bedient. Er ist Ihr erstes Ziel.



Schlüsselbund: Erst wenn alle Wachen im Haus erledigt sind, können Sie den General entführen.

TIP 14: Achten Sie darauf, daß keiner der Soldaten zu weit hinaus geht und gesehen wird. Durch das Tor (2) dringen Sie in den Garten ein, wobei Sie immer auf Deckung durch den Scharfschützen bauen sollten. Einige Soldaten werden Ihnen entgegenstürmen, aber kein großes Problem bereiten. Laufen Sie vorsichtig um das Haus herum, und erledigen Sie die übrigen Wachen außerhalb des Hauses.

Durch den **GARTEN**

Ins **HAUS**

TIP 15: Im Gebäude selbst wird es richtig knifflig: Sie müssen hinter jeder Ecke einen Deutschen erledigen, und finden hinter jeder Tür einen Feind. Steuern Sie Ihre Soldaten im Haus lieber selbst, da sie sonst hoffnungslos an den Ecken hängenbleiben oder gar einen anderen Weg suchen.

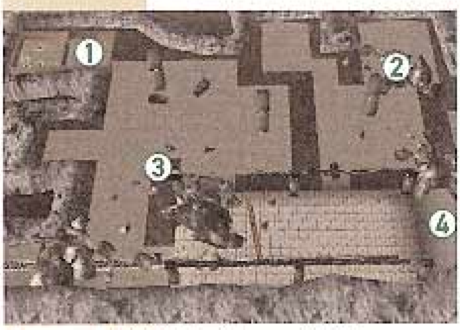
Vorsicht im **TREPPEN-HAUS**

TIP 16: Im Treppenhaus (3) müssen Sie besonders auf die Soldaten auf der Empore achten, da die Ihnen in den Rücken schießen, sobald Sie die Treppe betreten. Sorgen Sie auch im oberen Geschoß dafür, daß außer dem General keine Feinde überleben.

Vipernnest (Deutschland)

Am **BÜRO** *warten*

TIP 17: Anstatt in der Produktionshalle aufwendig alle Wachen zu töten, wenden Sie besser folgende Methode an: Sie warten am Ausgang des Büros und erledigen alle Soldaten, die Ihnen entgegenkommen.



Vipernnest: Im Gebäude wird es gefährlich.

TIP 18: Ihr Scharfschütze feuert von der Position bei (1) aus auf die Sprengstofflager (2), die dann lautstark in die Luft fliegen. Die Fässer bei (3) fallen ebenfalls Ihrem Feuer zum Opfer. Nun müssen Sie nur noch rasch zum Ausgang bei (4) vordringen und die dort stehenden Wachen ausschalten.

Fässer **SPRENGEN**

Flucht aus der Hölle (Deutschland)

WACHTÜRME *ausschalten*

TIP 19: Ihr Scharfschütze erledigt den Mann auf dem Wachturm (1) und die Wache auf der Straße. Schalten Sie die Wachtürme, die im ganzen Lager verteilt sind, aus großer Entfernung aus, und folgen Sie dem Pfad zum Fuhrpark (2). Dabei werden Sie ständig von allen Seiten her beschossen, achten Sie deshalb auf gute Deckung und Feuerschutz.



Flucht aus der Hölle: Das Panzerfahrzeug bei (3) ist Ihr Ticket nach draußen – entführen Sie es.

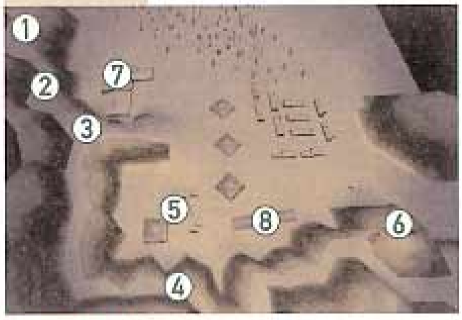
PANZER *mit der Panzerfaust erledigen*

TIP 20: Die Kaserne bei (3) können Sie mit Hilfe der Benzinfässer in die Luft sprengen. Stehlen Sie den Panzerwagen, und fahren Sie zum Fluchtpunkt bei (4). Dort wartet ein feindlicher Panzer auf Sie, den Sie mit einer Panzerfaust beseitigen.

Schneeteufel (Norwegen)

Über den **HOCHPFAD**

TIP 21: Folgen Sie dem Hochpfad, der um das Lager herumführt, bis (1). Von dort aus kann Ihr Scharfschütze den Soldaten bei (2) erledigen. Rücken Sie dann bis dorthin vor, und suchen Sie den Soldaten nahe (3). Auch er wird durch Ihren Scharfschützen ausgeschaltet. Von (3) aus können Sie dann problemlos die Wachen bei (4), (5) und bei (6) eliminieren.



Schneeteufel: Schwerstarbeit für Ihre Scharfschützen.

Keine Panik bei **ALARM**

TIP 22: Im Lager wird es Alarm geben, aber Sie können mit Ihrem Team den ganzen Bereich überblicken. Nach einem längeren Feuergefecht schicken Sie einen Soldaten zu (6) und einen zu (7). Die anderen beiden geben von (3) aus Feuerschutz. Legen Sie die Sprengsätze an die Zielgebäude (6) und (7), und gehen Sie zum Fuhrpark bei (8). Nun können auch die beiden Scharfschützen zum Wagen laufen und aus dem Kampfgebiet verschwinden.

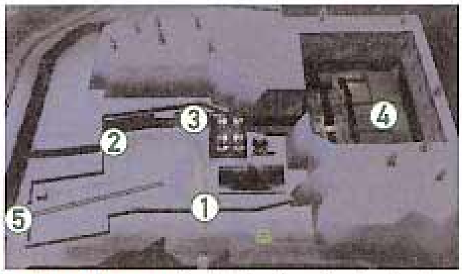
Dreizehnte Kammer (Norwegen)

GRANATEN *werfen*

TIP 23: Werfen Sie gleich von Ihrer Startposition aus kurz nacheinander zwei Granaten in den Hof. Nun können Sie getrost mit Ihrem gesamten Team durch den Eingang treten und die Wachen bei (1) erledigen.

Angriff auf die **GARAGE**

TIP 24: Greifen Sie die Garage bei (2) an: Erledigen Sie den Wächter beim Wagen und den diensthabenden



Dreizehnte Kammer: Durch den Tunnel in den Bunker.

Offizier, der aus dem Büro gestürmt kommt. Durchsuchen Sie nun die Räume bei (3). Nehmen Sie einem der Wächter das Sturmgewehr ab, da es sehr gute Eigenschaften besitzt.

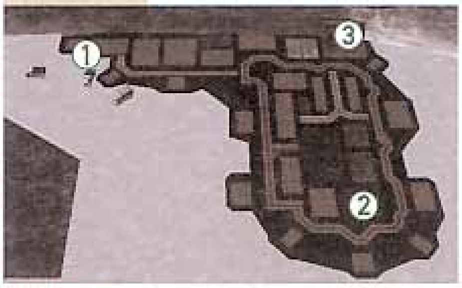
Durch den **TUNNEL**

TIP 25: Der Tunnel bringt Sie in den eigentlichen Komplex. Vorsicht: Dort gibt es jede Menge Selbstschußanlagen, die Sie am besten mit Granaten ausschalten. Bahnen Sie sich einen Weg durch die feindlichen Truppen, und legen Sie den Sprengsatz bei (4). Dann sollten Sie den Rückzug antreten und fahren mit dem LKW (2) zum Fluchtpunkt (5).

Wolfsjäger (Norwegen)

Kanonen **IGNORIEREN**

TIP 26: Rücken Sie zwischen den Schneedünen langsam vor, bis Sie die erste Wache sehen. Erledigen Sie den Soldaten, und marschieren Sie weiter zum Zielgebäude. Die Kanonen in den Wänden können Sie dabei getrost ignorieren.



Wolfsjäger: Der Bunker ist eine harte Nuß.

TIP 27: Im Norden befindet sich der Eingang (1) zum Bunker, der allerdings gut bewacht wird. Sie werden um ein Gefecht nicht herumkommen.

Zum **BUNKER**

ORIENTIERUNG *behalten*

TIP 28: Sehen Sie drinnen immer wieder auf den Plan des Gebäudes, um nicht die Orientierung zu verlieren. Seien Sie immer darauf gefaßt, hinter der nächsten Tür auf einen Feind zu stoßen. Werfen Sie Handgranaten, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob sich jemand im Raum befindet oder nicht. Decken Sie sämtliche Zugänge zu Ihrer Position ständig ab. Stoßen Sie direkt zum Chef des Stützpunkts vor (2). Nehmen Sie den Schlüssel vom Schreibtisch, und verlassen Sie das Gebäude durch den Fluchttunnel bei (3).

Zum **CHEF**

Jagd auf den goldenen Fisch (Norwegen)

Auf Angriff **VORBEREITEN**

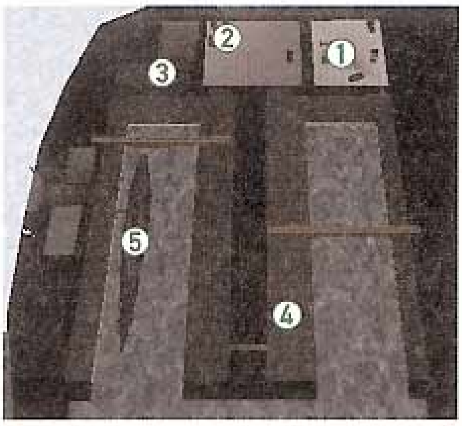
TIP 29: Seien Sie vorsichtig, da direkt hinter Ihnen im Gang jede Menge deutscher Soldaten warten. Diese Feinde kommen aber erst, wenn Sie schießen.

Alle Feinde **ERLEDIGEN**

TIP 30: In der Halle (1) angekommen, werfen Sie einige Handgranaten in das obere Geschoß. Räumen Sie Stück für Stück die Halle und auch den Fuhrpark (2). Nun laufen Sie durch den Gang nach (3), wo Sie ebenfalls alle Gegner ausschalten.

KISTEN *als Deckung nutzen*

TIP 31: Dann fahren Sie mit einem gepanzerten Fahrzeug nach (4), wo Sie Zugang zu dem zweiten Hafenbecken (5) bekommen. Die vielen Kisten bieten ausreichend Deckung, um mit den zahlreichen Gegnern fertig zu werden. Halten Sie aber genügend Abstand zu den Benzinfässern, oder sprengen Sie sie besser vorher aus einiger Entfernung in die Luft.



Jagd auf den goldenen Fisch: Wenn das U-Boot explodiert, sollten Sie besser rasch abhauen.

U-BOOT *sprengen*

TIP 32: Beim Sprengen des feindlichen U-Boots bei (5) müssen Sie genügend Abstand haben, um nicht mit in die Luft zu fliegen. Speichern Sie auf jeden Fall vorher ab. Danach brauchen Sie nur noch mit dem Panzerfahrzeug das Hafengelände zu verlassen.

Königstraße (Tschechoslowakei)

VORSICHT *Scharfschützen*

TIP 33: Rechnen Sie ständig mit Scharfschützen auf den Dächern oder hinter Fensteröffnungen. Lassen Sie den deutschen Wissenschaftler erst einmal am Start stehen, um ihn nicht unnötig zu gefährden. Auf den Straßen sind Straßensperren errichtet worden, die mit MG-Stellungen verstärkt sind.

Wachen im **SCHAUFENSTER**

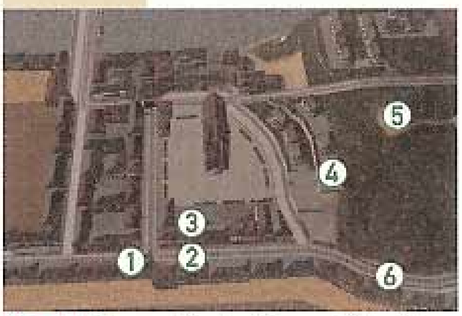
TIP 34: Gehen Sie nach (1), um von dort aus die Wachen (2) auszuschalten. Folgen Sie der Straße bis (3). Der Panzer im Schaufenster ist zwar schon außer Gefecht, aber einige Wachen verstecken sich dort. Ein Granatenwurf aus sicherer Entfernung beseitigt die Gefahr.



Königstraße: Werfen Sie eine Granate auf den Panzer – dahinter verstecken sich Soldaten.

TIP 35: Achten Sie auf die Scharfschützen auf der anderen Seite des Platzes und bei den Treppen (4). Von dort aus erledigen Sie die Soldaten an den Geschützen bei (5). Nun können Sie den Wissenschaftler zum Fluchtpunkt bei (6) eskortieren. Seien Sie weiterhin äußerst vorsichtig: Plötzlich hinter Ihnen auftauchende Wachen können die Mission noch zum Scheitern bringen, da der Wissenschaftler sehr verwundbar ist. GUN

Wissenschaftler **HOLEN**



Königstraße: Lassen Sie den Wissenschaftler sicherheitshalber am Start stehen, während Sie vorrücken.

Tolle Gewinne zum GameStar-Geburtstag

Jubiläums-verlosung

GameStar feiert zweiten Geburtstag – feiern Sie mit. Zusammen mit renommierten Herstellern verlosen wir aktuelle Spitzenspiele und Top-Hardware im Gesamtwert von knapp 65.000 Mark. Alles, was Sie tun müssen: Schicken Sie uns eine ausgefüllte Mitmachkarte.

Einsendeschluß ist der 30. September 1999.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

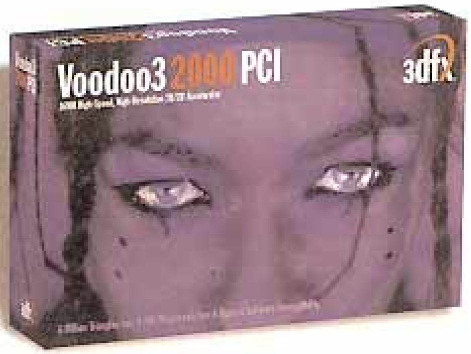
The Learning Company

Wie wäre es mit einem Abenteuerurlaub im fernen Persien? Dafür reicht das Geld nicht? Kein Problem – bei uns gibt's doch **50 Exemplare** von **Prince of Persia 3D** zu gewinnen. Sobald das Actionspiel fertig ist, schickt The Learning Company die glücklichen Gewinner in den virtuellen Orient. Dort sind Sie ein Prinz, vermöbeln penetrante Schwertschwinger und finden die Liebe Ihres Lebens in Form einer schönen Prinzessin. Zusätzlich kriegen die PC-Urlauber ein paar Goodies fürs Reisegepäck: **T-Shirt**, **Tasse** und das original **Prince of Persia 3D-Daumenkino** – alles in allem gut **6.500 Mark** Gesamtwert.



3Dfx

Die Klassiker der 3D-Beschleunigerkarten stammen aus dem Hause 3Dfx und bieten derzeit die beste Kompatibilität mit 3D-Spielen. Darüber können sich sechs Gewinner freuen: Je **drei Exemplare** der **Voodoo 3 2000** sowie **drei Voodoo 3 3000** mit einer höheren Taktfrequenz. Gesamtwert der sechs Preise: rund **2.200 Mark**.



Saitek



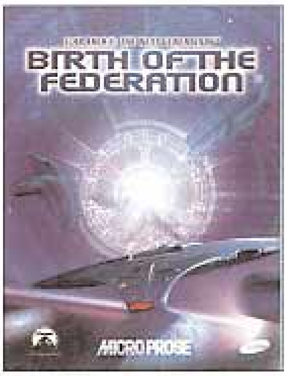
Mit den schicken Steuergeräten von Saitek siegen Sie leichter. **Acht** glückliche Gewinner kriegen den kompletten Satz aus Lenkrad, Joystick und Joypad. Das **R4 Force Wheel-Lenkrad** hat Rütteleffekte wie aus dem echten Leben und ist extrem präzise – schwungvolle Lenkmanöver schaffen damit auch Einsteiger. Das gilt ebenso für den **Cyborg 3D-Stick**, der eine komplette Ausstattung mit acht Feuerknöpfen bietet und enorm ergonomisch ist. Das **Cyborg 3D-Pad** liegt trotz ungewöhnlicher Form besonders gut in der Hand. Insgesamt haben die schön designten Steuerkünstler einen Wert von gut **4.400 Mark**.



Microprose

Microprose spendiert nicht nur tolle Spiele, sondern auch unentbehrliche Fan-Utensilien. Wir verlosen **20 Exemplare** des Battletech-Bundles mit dem aktuellen Referenz-Mechspiel **MechWarrior 3**, dem Echtzeit-Bruder **MechCommander** und außerdem einem hippen **T-Shirt** mit Stahlkrieger-Aufdruck. **20** weitere Spieler kriegen je ein Päckchen von der Sternenflotte mit dem Strategiespiel **Star Trek: Birth of the Federation** und einem futuristischen **Trek-T-Shirt**. Gesamtwert: etwa **5.600 Mark**.





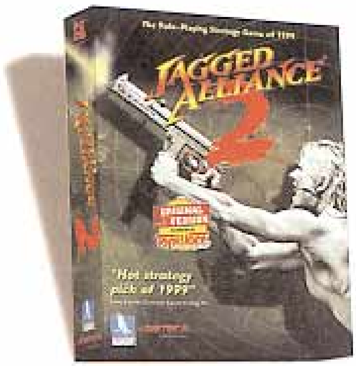
Canon

Ein Bundle druckt mit Macht: Digitalfotos oder den Screenshot, auf dem Sie schwere AT-ATs besonders schön stürzen lassen, bringen Sie mit dem **Bubble-Jet Color 2000** fast wie fotografiert zu Papier. **15 Gewinner** dürfen sich nicht nur über gestochen scharfe Ausdrucke freuen, denn sie kriegen das Gerät mitsamt dem beiliegenden Actionspiel **Star Wars: Rogue Squadron** sowie dem Multimedia-Filmlexikon **Behind the Magic**. Gesamtwert: echte **3.000 Mark** – nicht mit dem Drucker gemacht.



Topware

Es ist strategisch, taktisch, spannend und sprachlich ganz schön auf Zack: **Jagged Alliance 2**. In dem gelungenen Mix aus Echtzeit-Taktik, rundenbasierter Strategie und einer Prise Rollenspiel schicken Sie Ihre Söldner auf einen noblen Feldzug und freuen sich über die coolen Kommentare der Lohnkrieger. **30 Exemplare** verlosen wir unter angehenden Söldnerführern, die sich über das hochklassige Strategiespiel (GameStar »für besondere Spieltiefe«) freuen dürfen. **Zehn** bekommen sogar die eigens aus Amerika importierte US-Fassung. Gesamtwert: rund **3.500 Mark**.



Intel

Die Zeiten ruckeliger Spiele sind vorerst vorbei – jedenfalls für die glücklichen Gewinner, die bei unserer Verlosung einen Hochleistungs-Hauptprozessor von Intel gewinnen. Je **zwei Exemplare** gibt's vom brandneuen **Pentium III/600**, dem **Pentium III/550** und dem **Celeron 500**. Die flinken Chips sorgen dafür, daß die kommenden Highend-3D-Titel nicht ins Stocken geraten, sondern flott wie ein Gebirgsfluß über den Bildschirm rauschen. Gesamtwert der Prozessoren: rund **6.000 Mark**.



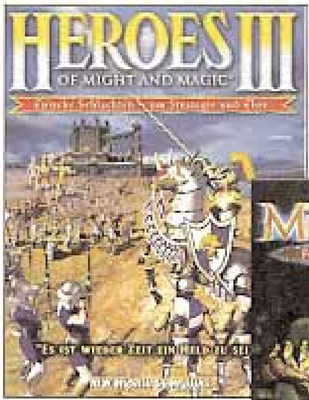
Pioneer

DVDs sind im Kommen, schließlich paßt auf jede Scheibe der vielfache Inhalt einer normalen CD. Mit dem leicht zu installierenden **Pioneer DVD-A03S**, dem Testsieger aus GameStar 9/99, flutschen Filme und Spiele besonders problemlos über den Bildschirm. Das Gerät liest Daten extrem fix von den Speicherriesen und hat eine sehr gute Fehlerkorrektur. Wir verlosen gleich satte **10 Exemplare** des Edel-DVD-Laufwerks, der Gesamtwert: gut **3.000 Mark**.



Ubi Soft

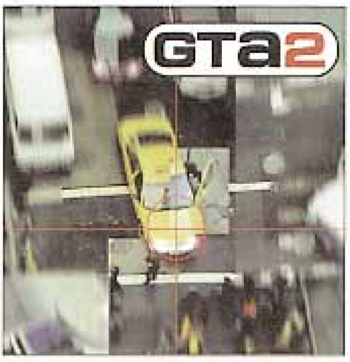
Macht und Magie – darum geht's in der Welt von Might & Magic. Ubi Soft stiftet 20 Pakete mitsamt Fan-Devotionalien. So gibt es 15 mal die deutsche Version des Rollenspiels Might & Magic 7 mitsamt T-Shirt, Riesen-Hochglanzposter und einem Pin. Und fünfmal den genialen Mix aus Rollen- und Strategiespiel Heroes of Might & Magic 3 (GameStar »für besonderen Spielwitz«), ebenfalls mit Shirt, Poster und Pin, aber zusätzlich mit einer schicken Schulterbag. Gesamtwert: rund 3.250 Mark.





Take 2

Autorennen mit Karambolage-Garantie – das gibt's in Grand Theft Auto 2 massenweise. Zusammen mit Take 2 verlosen wir 10 Exemplare des Flitzspektakels; die Gewinner kriegen es gleich nach Erscheinen zugeschickt. Und damit auch die schräge Soundunternalung gut rüberkommt, bekommen 2 Gewinner noch einen Highend-Klangstuhl von Intensor. In diesem wummern wuchtige Bässe und sorgen für ein spaciges Gefühl in der Magengrube. Gesamtwert: abgefahrene 3.000 Mark.





Terratec

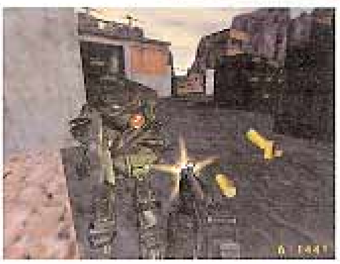
PC-Spieler mit feinen Ohren kommen derzeit kaum an Terratec vorbei. Deren Soundsystem DMX hat gerade den Spitzenplatz auf unserer Soundkarten-Referenzliste erklommen. Einmal wegen der erstklassigen Klangqualität, zum anderen, weil sie als bislang einzige Soundkarte die beiden Audio-Standards EAX und A3D auf einem Board unterstützt. Wir verlosen 10 Exemplare des Referenz-Musikkünstlers. Gesamtwert: etwa 2.800 Mark.

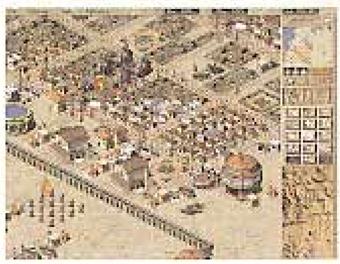


Havas

Ganz viele schöne Spiele hat Havas, und damit auch Sie was haben, verlost die Firma zehn Pakete mit den interessantesten Programmen. Darin finden die Gewinner moderne Klassiker wie das Echtzeit-Strategiespiel StarCraft – komplett mit der Missions-CD Brood War – und das Aufbauspiel Caesar 3. Actionfreunde freuen sich über die deutsche Version des genialen Half-Life, und Rollenspieler tauchen in den Fantasy-Welten von Return to Krondor und Quest for Glory 5 gleich für ein paar Monate ab. Wer zwischendurch gerne rast: Die Profi-Fahrsimulation mit den klassischen Boliden aus den Sechzigern, Grand Prix Legends, ist ebenfalls mit dabei. Gesamtwert aller zehn Pakete: etwa 5.000 Mark.

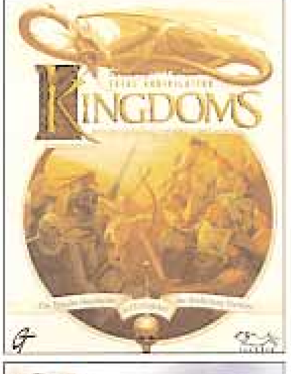


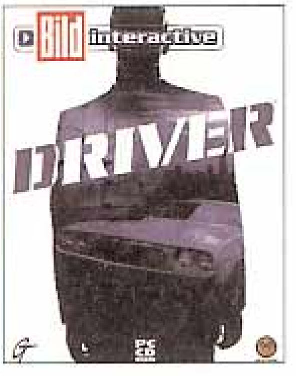


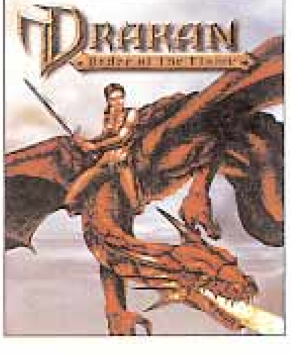


GT Interactive

Spielspaß quer durch die Genres gibt's von GT Interactive. Wir verlosen 15 Exemplare des nagelneuen Drakan. 15 mal gibt's das Echtzeit-Strategiespiel T.A. Kingdoms, in dem Sie in Fantasy-Landen gegen Flugmonster und Orks kämpfen. Und 15 Spieler gewinnen Driver und flitzen ohne Rücksicht auf Verluste durch vier US-Großstädte. Zu Driver spendiert GT Interactive als Gimmick sogar Duftbäume – Geruchsrichtung »Neuwagen«. Gesamtwert: rund 3.600 Mark.

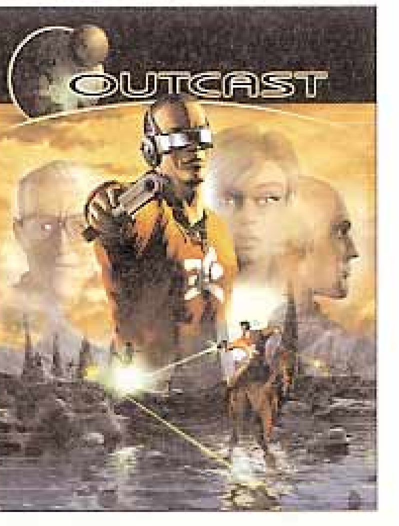






Infogrames

Lust auf ein episches Abenteuer? Wir verlosen 10 Exemplare des Action-Adventures Outcast. Bombastische Grafiken und viel Atmosphäre zeichnen das Spiel aus (GameStar »für besondere Atmosphäre«). Damit Sie auch nach Spielende geistigen Kontakt zur Hauptfigur Cutter Slade halten können, gibt's dazu noch wertvolle Fan-Zugaben: Alle zehn Gewinner kriegen eine Armbanduhr und eine Kette, je fünf zusätzlich einen tollen Rucksack (leider ohne Volumen-Reduktionsfähigkeit) und den original Cutter-Slade-Flachmann (leider ohne Inhalt). Gesamtwert: circa 3.000 Mark.



Wavemaster



Sprache, Musik, Explosionen: Zum Spielspaß am PC gehört auch ein ordentliches Soundsystem. Wir verlosen 20 Exemplare des Subwoofer-Systems Wavemaster 180. Ein regelbarer Subwoofer mit integriertem Verstärker sorgt unterm Schreibtisch für fette Bässe, zwei Satelliten mit praktischer Bildschirmhalterung liefern die höheren Frequenzen dazu. Außerdem gibt's 10 Paar Aktivlautsprecher Wavemaster 380 – die klingen gut und passen auch bei überfüllten Schreibtischen garantiert überall hin. Gesamtwert: gut 3.000 Mark.

Guillemot

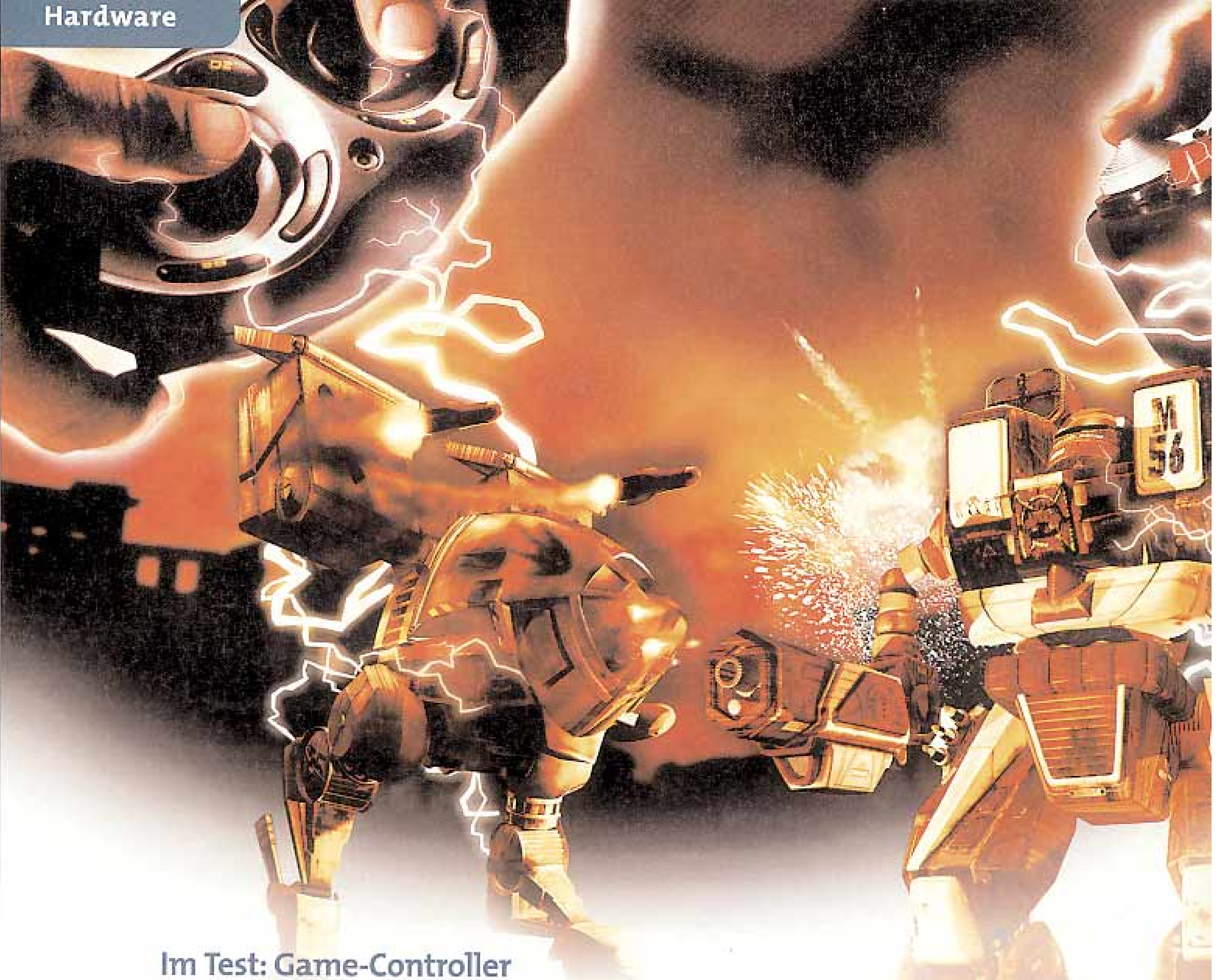
Da kommen Grafik-Fetischisten auf ihre Kosten: Hardware-Spezialist Guillemot spendiert zehn Exemplare der aktuellen Boards mit den 3D-Beschleunigern von Nvidia. 8 mal verlosen wir die Maxi Gamer Phoenix 2, auf der ein flotter TNT-1-Chip für Top-Auflösungen und hohe Bildwiederholraten sorgt. Zwei Gewinner bekommen sogar die brandneue Maxi Gamer Xentor 32 mit dem hyperschnellen TNT-2-Prozessor. Das ergibt einen Gesamtwert von gut 2.600 Mark.



Microsoft

Microsoft spendiert Hardware: Wir verlosen 20 Exemplare der Eingabegeräte im edlen schwarzen Design. Zehnmal gibt's den Joystick Force Feedback Pro. Der vermittelt per Bewegung, wie die Situationen auf dem Bildschirm sich wohl »in echt« anfühlen würden. Damit Sie das nacherleben können, liegt das Top-Mechspiel MechWarrior 3 gleich bei. Ebenfalls zehn Gewinner kriegen das Joypad Freestyle Pro. Da müssen Sie nicht auf Knöpfe drücken, sondern etwa im beiliegenden Motocross Madness nur leicht mit der Hand wackeln, und schon gelingen die tollsten Stunts. Gesamtwert: gut 4.200 Mark.

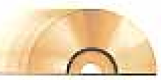




Im Test: Game-Controller

Alles im Griff

Joysticks und Gamepads sind von einem gut ausgestatteten Spiele-Computer genauso wenig wegzudenken wie die Tastatur. Doch erst der richtige Knüppel vermittelt Ihnen optimales Spielgefühl.



Auf Bonus-CD: aktuelle Treiber

Schwerpunkt

Zu Zeiten der »Brotkiste« C64 war alles noch ganz einfach. Mit einem Joystick, der zwei Achsen und zwei Knöpfe hatte, waren die meisten Spiele mehr oder weniger gut zu beherrschen. Doch seitdem hat sich viel geändert in der Computertechnik. Die Hardware-Leistung ist mit dem damaligen Stand nicht mehr vergleichbar, Komplexität und Realitätsnähe aktueller Spiele fordern immer ausgeklügeltere Steuermethoden. Bestes Beispiel dafür sind Simulationen moderner Flugzeuge, etwa **Falcon 4.0**. Mit einem herkömmlichen Joystick ohne Coolie-Hat, programmierbare Tasten und Schubregler ist es ziemlich aussichtslos, sich in einen heftigen Luftkampf zu stürzen. Das gleiche gilt für Jump-and-runs und Sportspiele. Bei diesen Genres haben



sich aus dem Konsolenlager stammende, reaktionsschnelle Gamepads bestens bewährt. Ganz neu in der Gruppe der Eingabegeräte für Spiele sind die sogenannten Gaming-Mäuse. Das sind meistens bewährte Konstruktionen, denen mit neuer Mechanik oder optimierten Treibern eine feinere Auflösung spendiert wird. Besonders gefragt sind sie bei den zahlreichen Anhängern von 3D-Shootern.

Konventionelle Technik

Im Gegensatz zur übrigen Hardware hat sich in den letzten Jahren bei der Joystick-Technik nichts Umwälzendes ereignet. Das ist auch der Grund, warum es in diesem Bereich so viele »Klassiker« gibt: Joysticks oder Pads, die seit Jahren gar nicht oder nur wenig verändert wurden, etwa das **Gamepad Pro** von Gravis. Nach wie vor vertrauen die meisten Hersteller auf robuste, analoge Potentiometer oder digitale Mikroschalter.

Bei Gamepads ist die Kombination beider Techniken (digitales Steuerkreuz und analoger Joystick) sehr beliebt. Eine Einzelstellung nimmt immer noch der **Sidewinder Pro** von Microsoft ein, der eine digitale Analog-Steuerung einsetzt. »Digital« bezieht sich hier nur auf die Art, wie die Eingaben des Joysticks an den Computer übertragen werden: Ein kleiner Infrarot-Sensor ermittelt die Bewegungen des Schafts und setzt sie in digitale Signale um, die der Treiber wieder in die passende analoge Form bringt. Durch diese Technik ist der **Sidewinder Pro** weitgehend verschleißfrei, seine Präzision läßt praktisch nicht nach.

Stiefkind Force Feedback

Große Hoffnungen setzten die Hersteller in die Force-Feedback-Technik, richtig durchgesetzt hat sie sich allerdings immer noch nicht. Die aufwendige und teure Mechanik produziert leider nur sehr dürftige Effekte. Der Grund: In Joystick-Gehäusen ist nur Platz für kleine Motoren, die lediglich geringe Gegenkräfte liefern. Lenkräder haben hier einen klaren Vorteil, denn in die größeren Gehäuse passen massivere Effekt-Motoren. Der Gegendruck in Kurven oder das Rütteln auf unebenen Straßen ist viel besser zu spüren als bei jedem Joystick. Gute Rundenzeiten sind damit allerdings nur selten zu erzielen. Ein Lenkrad oder Joystick ohne Force-Feedback, aber mit gut definiertem Federdruck ist besser geeignet. Insgesamt sollte man die Schüttelei mehr als nettes Gimmick sehen denn als Beitrag zum Realismus. Nervendes Detail bei manchen Modellen: Die Motoren entwickeln Wärme, die durch einen leise schnurrenden Ventilator aus dem Gehäuse geblasen wird. Der läuft allerdings auch, wenn die Effekte abgeschaltet sind.

Pralles Angebot

Das Angebot an Joysticks und Gamepads ist fast unüberschaubar. Neben den Markenherstellern bieten zahllose namenlose Firmen aus Fernost ihre Produkte auf dem deutschen Markt an. Die Qualität dieser Geräte ist meist genauso gering wie ihr Preis. Für den Gelegenheitsspieler mag solch eine Anschaffung noch vertretbar sein, wer aber regelmäßig seinem Spieltrieb freien Lauf läßt, sollte auf Lebensdauer und Qualität achten. Aus diesem Grund haben wir uns auf die in Deutschland erhältlichen Sticks und Pads von Markenherstellern beschränkt. Deren Angebot umfaßt meist das gesamte Spektrum an Eingabegeräten in guter bis sehr guter Qualität, zudem sind Ersatzteilversorgung und Serviceleistungen gesichert.

So testen wir

Aus dem großen Angebot haben wir zunächst eine Vorauswahl von 50 Geräten getroffen, die dann zum Test herangezogen wurden. Bei den Joysticks sank die Preisgrenze für die Aufteilung in Einsteiger- und Luxusmodelle auf 80 Mark.

Das wichtigste Kriterium ist der Praxistest, der 50 Prozent der Gesamtwertung bestimmt. Hier müssen die Testgeräte ihre Vielseitigkeit beweisen. Im Einsatz mit verschiedenen Spielen zeigt sich schnell, für welche Genres die jeweiligen Modelle am besten geeignet sind. Der Punkt Ausstattung fließt mit 30 Prozent in die Wertung ein. Dazu zählen die Anzahl der Knöpfe, Achsen und anderer Bedienelemente, ebenso die dazugehörige Software und die Programmierfähigkeit des Geräts. 20 Prozent der Testwertung entfallen auf den Punkt Ergonomie, bei dem in erster Linie die Grifform, Größe und die Erreichbarkeit aller Bedienelemente bewertet wird. Die Besten jeder Klasse stellen wir Ihnen auf den kommenden Seiten im Detail vor. WR



Sportspiele wie FIFA 99 sind die Domäne von Gamepads, die viele Funktionen auf kleinstem Raum bereitstellen.



Flugsimulationen wie Falcon 4.0 setzen einen gut ausgestatteten Flightstick voraus, ansonsten bleibt der Spaß auf der Strecke.



Die besten Joysticks bis 80 Mark

Start-Knüppel

Der »klassische« Einsteiger-Joystick darf höchstens 80 Mark kosten. Er sollte für die meisten Spiele verwendbar sein und bei der Installation möglichst wenig Probleme bereiten.

Seit unserem Test im letzten Jahr hat sich die Preisgrenze für Einsteiger-Joysticks bei etwa 80 Mark eingependelt. Die meisten Neuerscheinungen bleiben unterhalb dieser magischen Marke. Zu diesem Preis darf man keine technischen Wunderwerke erwarten, trotzdem sind die meisten Sticks überraschend gut verarbeitet und ausgestattet. Acht Knöpfe, vier Achsen, Throttle und ein Coolie-Hat sind zu diesem Preis in guter Qualität machbar, wie etwa der **Genius F-23 Digital** belegt.

Dichtes Gedrängel

Das Angebot ist groß, denn fast kein renommierter Hersteller verzichtet auf die Präsenz in diesem Preissegment. Zum Kundenkreis gehören auch die vielen Gelegenheitsspieler, die nicht gewillt sind, für ein Steuergerät mehr anzulegen als für ein neues Spiel. Schließlich schlummert der Joystick die meiste Zeit friedlich unter dem Schreibtisch.

Gerade für Einsteiger und technisch Unbeschlagene ist es wichtig, daß sich der neue Stick leicht in Betrieb nehmen läßt. Deswegen lassen wir den Punkt »Konfiguration« in die Teilbewertung »Praxistest« mit einfließen.



Saitek Cyborg 2000

Dem **Cyborg 2000** spendiert Saitek die gleiche ergonomische Ausstattung wie seinem großen Bruder, dem Cyborg 3D. Lediglich die Programmierfähigkeit und fünf Knöpfe wurden gestrichen. Herausgekommen ist ein Stick mit sehr guten Allroundqualitäten, der sich leicht in der Systemsteuerung installieren läßt. Als Besonderheit ist die Handballenauflage sowohl in der Höhe als auch für Linkshandbetrieb einzustellen. Die Neigung des gesamten Kopfes ist in mehreren Stufen justierbar, und mit dem beiliegenden Werkzeug läßt sich der Stick einfach an verschiedenste Handgrößen anpassen. Kleiner Minuspunkt: Der große und leicht erreichbare Schubregler könnte etwas mehr Widerstand vertragen, in der Hitze des Gefechts verstellt man ihn allzu leicht versehentlich.

→ www.saitek.de

Cyborg 2000

Typ:	Joystick
Hersteller:	Saitek
Preis:	ca. 80 Mark
Hotline:	(089) 54 61 27 10

Pro	Kontra
gute Ergonomie	Throttle zu leichtgängig
leicht zu installieren	schlecht plazierte Tasten
gut anpaßbar	
sehr exakt	

Praxistest (50%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,9
Ergonomie (20%)	2,2

Fazit: Guter, sehr exakter Allroundstick, leicht zu installieren und für jede Handgröße geeignet.

GameStar Gesamtnote: 2,3



Fanatec Hellfire

Der **Hellfire** ist kompatibel zu den Standards von CH und Thrustmaster. Das Haupteinsatzgebiet des soliden Sticks sind Flugsimulationen, aber er ist auch mit Mech- und Weltraumspielen gut zu gebrauchen. Die Verstellwege erlauben eine sehr präzise Dosierung. Ganz im Gegensatz dazu ist der Throttle-Hebel zu winzig und der Stick selbst eine Spur zu dick geraten – für kleine Hände fast schon ungeeignet. Der Coolie-Hat macht einen unpräzisen, leicht klapprigen Eindruck.

Punkten kann der **Hellfire** mit seinem guten Preis-Leistungs-Verhältnis und der exzellenten Game-Commander-Software, die das Konfigurieren der vier Knöpfe und drei Achsen erleichtert. Ein empfehlenswerter Flightstick für alle Simulationsfans, die nur wenig Geld für einen Joystick opfern wollen.

→ www.fanatec.com

Hellfire

Typ:	Joystick
Hersteller:	Fanatec
Preis:	ca. 50 Mark
Hotline:	(06021) 84 06 53

Pro	Kontra
sehr präzise	klappriger Coolie-Hat
gute Software	Throttle zu klein
günstig	

Praxistest (50%)	2,2
Ausstattung (30%)	2,5
Ergonomie (20%)	3,0

Fazit: Der Hellfire ist ein guter, günstiger Universal-Stick mit besonderer Eignung für Flugsimulationen.

GameStar Gesamtnote: 2,5



Saitek X8-30



Der Schein trügt beim X8-30, das schlichte Design sagt nur sehr wenig über seine inneren Werte aus. Die Doppelwalzen-Technik läßt den Stick sehr präzise in seiner Lagerung gleiten, und der große Schubregler ist fast schon eine Klasse für sich. Die Ausstattung mit vier Knöpfen und drei Achsen ist für den normalen Bedarf vollkommen ausreichend. Egal welches Genre, der Saitek-Stick macht eine gute Figur. Durch das symmetrische Design des Griffs ist er für Linkshänder ebenfalls geeignet, nur der Throttle-Hebel liegt dann auf der falschen Seite. Die großen Mikroschalter auf dem Griff wirken etwas störend. Der Coolie-Hat hat einen gut spürbaren Druckpunkt. In der Summe erweist sich der Saitek X8-30 als guter Universal-Joystick zum günstigen Preis, der sich für fast jedes Spiel eignet.

→ www.saitek.de

X8-30

Typ:	Joystick
Hersteller:	Saitek
Preis:	ca. 60 Mark
Hotline:	(089) 54 61 27 10

Pro	Kontra
• sehr exakt • gut verarbeitet • gutes Throttle	• zu große Knöpfe • karge Ausstattung

Praxistest (50%)	2,2
Ausstattung (30%)	3,2
Ergonomie (20%)	2,3

Fazit: Präziser und sauber verarbeiteter Universal-Joystick mit sehr gutem Schubregler.

GameStar Gesamtnote: 2,5

Genius F-23 Digital



Mit acht Knöpfen, vier Achsen und Coolie-Hat ist der F-23 in seiner Preisklasse ausgesprochen gut ausgestattet. Der große Fuß gibt dem Stick einen guten Stand, die Gummifüße verhindern allerdings nicht, daß er trotzdem auf dem Tisch hin- und herrutscht. Die Form des Griffs eignet sich für kleine bis normal große Hände. Die Rückstellkräfte sind etwas schwach, manchmal würde man sich mehr Gegendruck wünschen. Außerdem sind die Wege für Throttle und Ruder zu kurz geraten.

Bei der Installation zeigt sich der F-23 von seiner besten Seite. Dank des USB-Anschlusses ist das ein Vorgang von nicht einmal fünf Minuten. Unser Test-Fazit: Ein sehr gut ausgestatteter Universal-Joystick zu vernünftigem Preis, den auch Computer-Einsteiger ohne Probleme installieren können.

→ www.genius.kye.de

F-23 Digital

Typ:	Joystick
Hersteller:	Genius
Preis:	ca. 80 Mark
Hotline:	(02173) 97 43 21

Pro	Kontra
• problemloser Anschluß • sehr gute Ausstattung	• nicht rutschfest • zu kurze Wege bei Ruder und Throttle

Praxistest (50%)	2,8
Ausstattung (30%)	2,1
Ergonomie (20%)	2,7

Fazit: Ordentlicher Joystick mit guter Ausstattung, für Einsteiger durchaus empfehlenswert.

GameStar Gesamtnote: 2,6

Gravis Blackhawk Digital



Der Blackhawk sieht im Vergleich zu anderen Sticks fast winzig aus. Die Finger kommen ganz automatisch auf den vier Knöpfen zu liegen, man hat fast den Eindruck, der Griff verschwände in der Hand. Die kurzen Verstellwege und der solide Stand vermitteln ein sehr straffes und direktes Steuerungsgefühl, in etwa vergleichbar mit einer knackigharten Sportwagenlenkung. Das Throttle hat allerdings einen zu kurzen Weg und ist eine Spur zu leichtgängig.

Der Blackhawk wird mit einer dialoggeführten Software im Betriebssystem installiert. Dank digitaler Steuerung ist kein weiteres Kalibrieren nötig, nach einem Neustart ist er sofort einsatzbereit. Beim Test mit verschiedenen Spielen zeigte der Gravis passable Allround-Qualitäten, aber nicht jeder Tester kam auf Anhieb mit der Griff-Form zurecht.

→ www.gravis.com

Blackhawk Digital

Typ:	Joystick
Hersteller:	Gravis
Preis:	ca. 70 Mark
Hotline:	(0130) 01 06 54

Pro	Kontra
• sehr ergonomisch • leicht zu installieren	• Throttle zu leichtgängig • mäßige Knöpfe

Praxistest (50%)	2,8
Ausstattung (30%)	2,6
Ergonomie (20%)	2,5

Fazit: Empfehlenswert für alle, die eine straffe und reaktionsschnelle Steuerung vorziehen.

GameStar Gesamtnote: 2,7



Logitech Wingman Extreme Digital



Der **Wingman Extreme Digital** ist der zweite Joystick mit Digitalsteuerung in unserem Test. Nach der Installation der Software war er sofort betriebsbereit, Kalibrierung war nicht nötig. Die gute Ausstattung mit sechs Knöpfen, großem Throttle und Coolie-Hat wird leider durch die träge Reaktion des Sticks relativiert. Bei vielen Spielen muß man etwas voraussteuern, damit der **Wingman** genügend Zeit hat, zu reagieren. Dieses teigige Verhalten macht ihn praktisch unbrauchbar für Spiele, die eine schnelle Reaktion verlangen. Bei Flugsimulationen mit einer gemächlich brummenden Cessna mag das noch funktionieren, bei **Need for Speed 4** kommen einem aber die Tränen. Außerdem läßt der Griff nur eine Handposition zu, die schnell ermüdet. Der Stick soll demnächst durch ein neues Modell ersetzt werden.

→ www.logitech.de

Wingman Extreme

Typ: Joystick
Hersteller: Logitech
Preis: ca. 80 Mark
Hotline: (069) 92 03 21 66

Pro	Kontra
▪ gute Ausstattung ▪ standfest ▪ großes Throttle	▪ träge Reaktion ▪ quietschende Manschette

Praxistest (50%)	3,4
Ausstattung (30%)	2,4
Ergonomie (20%)	2,5

Fazit: Gute Ausstattung und saubere Verarbeitung, aber nur für gemächliche Simulationen brauchbar.

GameStar Gesamtnote: 2,9

Gravis Analog Pro



Der **Analog Pro** ist fast schon ein Relikt aus grauer Computer-Vorzeit. Kein anderer Joystick kann auf mittlerweile neun Jahre Produktionszeit in praktisch unveränderter Form zurückschauen. Fünf Feuerknöpfe, Throttle und – bis heute praktisch einzigartig – mehrstufig verstellbarer Gegendruck bilden die insgesamt wenig aufregende Ausstattungsliste. Im Test zeigte der Gravis sehr gute Allround-Qualitäten, die eigenwillige Form war niemals störend. Was den Stick einzigartig macht, ist die wirklich unverwüstliche Qualität. Bei den beiden Feuerknöpfen auf der Basis können Sie über Drehschalter festlegen, ob sie als C- oder D-Button reagieren. Die Installation ist denkbar einfach und unkompliziert, Windows 95/98 führt den Treiber bereits standardmäßig in seiner Geräteauswahl.

→ www.gravis.com

Analog Pro

Typ: Joystick
Hersteller: Gravis
Preis: ca. 40 Mark
Hotline: (0130) 01 06 54

Pro	Kontra
▪ robust und unverwüstlich ▪ leicht zu installieren ▪ günstig	▪ gut verstecktes Throttle ▪ Ergonomie ▪ Ausstattung

Praxistest (50%)	2,5
Ausstattung (30%)	3,4
Ergonomie (20%)	3,2

Fazit: Unverwüstlich und solide gefertigt. Sehr wahrscheinlich überlebt der Stick Ihre nächsten drei PCs.

GameStar Gesamtnote: 2,9

Guillemot Jet Leader



Guillemot hat dem **Jet Leader** ein absolut symmetrisches Gehäuse verpaßt, das Links- und Rechtshändern gerecht werden soll. Leider hat der Designer ein wenig danebengegriffen: Der Stick selbst ist zu lang und vor allem zu dick geraten, der winzige und schwergängige Schubregler überragt kaum das Gehäuse. Ein schwammiger, nur schwer erreichbarer Coolie-Hat vervollständigt die ordentliche Ausstattung. Die langen Wege und die starke Vorneigung sorgen dafür, daß der Stick bei »voller Fahrt« fast waagerecht nach vorn zeigt. Bei der Installation konnte der Guillemot dagegen punkten, sein USB-Anschluß sorgt für problemlose Einbindung ins Betriebssystem. Insgesamt ist der **Jet Leader** nicht unbedingt schlecht, aber für die verlangten 80 Mark bietet die Konkurrenz mehr. WR

→ www.guillemot.com

Jet Leader USB

Typ: Joystick
Hersteller: Guillemot
Preis: ca. 80 Mark
Hotline: (0211) 338 00 33

Pro	Kontra
▪ problemloser Anschluß ▪ standfest	▪ zu großer Griff ▪ unhandliches Design ▪ mäßige Steuerung

Praxistest (50%)	3,3
Ausstattung (30%)	2,6
Ergonomie (20%)	3,3

Fazit: Großer Joystick mit kleinen Schwächen. Der USB-Anschluß erleichtert die Installation.

GameStar Gesamtnote: 3,1

Die besten Joysticks über 80 Mark

Profi-Hebel

Gute Qualität muß nicht unbedingt überzogene Preise bedeuten. Im Preisbereich zwischen 80 und 130 Mark finden Sie die zur Zeit besten Joysticks.

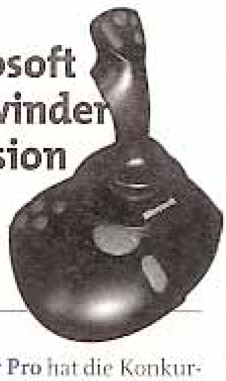
Die Schwergewichtsklasse bei den Joysticks ist nicht mehr nur den Spezialisten vorbehalten. Ähnlich wie bei den Knüppeln unter 80 Mark geben inzwischen gute Allround-Lösungen den Ton an. Allerdings wird hier weniger auf pralle Ausstattung, sondern mehr auf auf sinnvolle Details Wert gelegt. In dieser Klasse ist die Programmierung per Spezial-Software üblich, weil die Windows-Geräte-Steuerung mit der Vielfalt an Optionen schlichtweg überfordert wäre. Auch die Qualität der Bedienelemente ist durchwegs besser.

Flug-Dinosaurier

Immer noch gut vertreten sind die Spezial-Flightsticks. CH und Thrustmaster lassen sich in diesem Bereich das Heft nicht aus der Hand nehmen. Die seit Jahren bewährten Modelle finden auch heute noch Anklang bei vielen PC-Piloten, allerdings kann man diese Boliden nicht gerade Universal-Sticks nennen, denn ihr Schwerpunkt liegt eindeutig bei Flugsimulationen. Preiswert sind die Dinosaurier auch nicht, aber echte Fans machen gern ein paar Mark mehr für das besondere Cockpit-Feeling locker. Allerdings scheinen die Tage der Spezialisten gezählt – die universellen Sticks sind auf dem Vormarsch, und es gibt kaum einen Bereich, den sie schlechter beherrschen als die echten Flightsticks.

Microsoft Sidewinder Precision Pro

GameStar Testsieger Joysticks über 80 Mark



Der Sidewinder Pro hat die Konkurrenz im Testfeld hinter sich gelassen. Kein anderer Stick zeigt so ausgeprägte Allround-Eigenschaften, gepaart mit einer sehr gut umgesetzten Ergonomie. Man spürt an jedem Detail, daß hier die Funktion nicht dem durchaus ansprechenden Design geopfert wurde. Der hochwertige Eindruck wird durch den bombenfesten Stand noch untermauert. Die große Stärke des **Sidewinder Pro** ist aber seine Vielseitigkeit; dank der mittelstarken Rückstellkraft kommt er mit praktisch jedem Genre zurecht. Ein paar kleine Schwächen, wie den wackligen und etwas zu klein geratenen Coolie-Hat oder die nicht ganz optimal plazierten Feuerknöpfe, kann man verschmerzen. Zu einem Preis von etwa 120 Mark bekommen Sie zur Zeit keinen besseren Joystick.

→ www.microsoft.de

Sidewinder PP

Typ:	Joystick
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 120 Mark
Hotline:	(01805) 67 22 55

Pro	Kontra
• gute Ergonomie • leicht zu installieren • gut verarbeitet	• zu kleiner Coolie-Hat • Feuerknöpfe nicht ideal plaziert

Praxistest (50%)	1,8
Ausstattung (30%)	2,0
Ergonomie (20%)	2,0

Fazit: Gut durchdachter und exzellent verarbeiteter Joystick. So universell einsetzbar wie kein anderer.

GameStar Gesamtnote: 1,9

Saitek Cyborg 3D



Der Cyborg 3D ist der programmierbare große Bruder unseres Testsiegers in der Klasse bis 80 Mark. Bis auf fünf zusätzliche Basistasten und den um die Z-Achse drehbaren Griff sind die Grundfunktionen die gleichen. Ein großer, handlicher Schubregler und der Coolie-Hat vervollständigen die Ausstattung. Der Kopf samt Stick-Tasten ist mehrfach kipp- und drehbar. Mit ein bißchen Geduld läßt sich der Stick an jede Hand anpassen, er sitzt aber nur selten wirklich perfekt. In einem Spitzenduell auf höchstem Niveau ging es am Ende gegen den Precision Pro um den Testsieg. Mit dem höchst präzisen, aus einem sehr angenehmen Material bestehenden Stick konnte der **Cyborg** punkten. Letztendlich mußte er sich dennoch hauchdünn geschlagen geben, da die Sticktasten ziemlich ungünstig liegen.

→ www.saitek.de

Cyborg 3D

Typ:	Joystick
Hersteller:	Saitek
Preis:	ca. 130 Mark
Hotline:	(089) 54 61 27 10

Pro	Kontra
• sehr präzise • vielfach verstellbar • perfekt linkshändertauglich	• kleiner Coolie-Hat • sowohl Stick- als auch Basistasten ungünstig plaziert

Praxistest (50%)	1,6
Ausstattung (30%)	2,2
Ergonomie (20%)	2,1

Fazit: Vielseitig einsetzbar und umfangreich zu programmieren. Sehr guter Allround-Joystick.

GameStar Gesamtnote: 2,0

CH F-16 Combatstick



Der **Combatstick** von CH ist eine abgespeckte Version des 250 Mark teuren **F-16 Fightersticks.** Für 120 Mark weniger bekommen Sie einen erstklassigen Joystick mit Doppelwalzentechnik, zwei Coolie-Hats und sechs Feuerknöpfen, der auch bei Mech- und Weltraumsimulationen gut zu gebrauchen ist. Ein großer Vorteil ist die quasi »serienmäßige« Unterstützung durch Windows 95/98, einfach »CH Flightstick Pro« in der Game-Controller-Konfiguration anwählen und loslegen. Die Verarbeitungs-Qualität ist auf dem bei CH üblichen, sehr hohen Niveau, der Stick selbst allerdings für kleine Hände schlichtweg zu groß und zu klobig geraten. Das Throttle hat zwar einen kurzen Weg, ist aber sehr gut zu bedienen. Für alle, die am PC hauptsächlich fliegen, ist der Combatstick unsere Empfehlung.

→ www.chproducts.com

F-16 Combatstick

Typ: Joystick
Hersteller: CH
Preis: ca. 130 Mark
Hotline: (02131) 96 51 11

Pro	Kontra
• sehr präzise • solide Qualität • problemloser Anschluß	• für kleine Hände zu klobig

Praxistest (50%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,4
Ergonomie (20%)	2,8

Fazit: Ein Klassiker, der vor allem für Flugsimulations-Fans nach wie vor die erste Wahl darstellt.

GameStar Gesamtnote: **2,3**

Genius F-31D



Der **F-31D** gehört zu der Gruppe programmierbarer Universal-Sticks, die dem Vorbild von Microsofts Sidewinder nacheifern. Die Anordnung der Tasten und des Throttles ist dem Original nachempfunden, und auch die Standfestigkeit ist aufgrund des hohen Gewichts sehr gut. Mitgelieferte Software ermöglicht das Speichern von Profilen mit der Tastenbelegung für Ihre Lieblingsspiele. Der Griff besitzt eine gute Ergonomie, mit Ausnahme der kantigen Handauflage. Knöpfe und Coolie-Hat sind ebenfalls nicht gerade vom Allerfeinsten, trotzdem machte der **F-31D** in allen Testspielen eine gute Figur. Die Steuerung ist mit ihrer Tendenz zur Schwergängigkeit sicher nicht jedermanns Geschmack, arbeitet aber sehr direkt und präzise. Daneben ist die Verarbeitung ausgesprochen gut.

→ www.genius.kye.de

F-31D

Typ: Joystick
Hersteller: Genius
Preis: ca. 100 Mark
Hotline: (02173) 97 43 21

Pro	Kontra
• gute Ausstattung • stabil und standfest	• kantige Handauflage • mäßige Knöpfe

Praxistest (50%)	2,5
Ausstattung (30%)	2,3
Ergonomie (20%)	2,7

Fazit: Gut ausgestatteter Allround-Stick mit präziser, aber etwas schwergängiger Steuerung.

GameStar Gesamtnote: **2,5**

Thrustmaster F-16 FLCS



Der zweite Klassiker im Testfeld ist ebenfalls ein reiner »Flugbegleiter«. Ausstattung und Verarbeitung sind beim **F-16 FLCS** vom Feinsten, dementsprechend der Preis: 250 Mark sind für den Edelknüppel zu bezahlen. Sie bekommen dafür sechs Feuerknöpfe und vier Coolie-Hats, aber unverständlicherweise keinen Gashebel. Den müssen Sie für teures Geld zusätzlich erwerben. Ähnlich wie beim CH ist auch hier der Griff für kleine Hände ungeeignet. Daneben fallen die hohen Rückstellkräfte auf, die bei Rennspielen schnell den Arm ermüden lassen. Aber für solche Zwecke ist der **F-16** auch nicht gemacht, vielmehr ist er der Traum eines jeden ernsthaften PC-Piloten. In Verbindung mit dem passenden Throttle fehlt dann nur noch die Glaskanzel über dem Kopf – und das Cockpit wäre perfekt. WR

→ www.thrustmaster.com

F-16 FLCS

Typ: Joystick
Hersteller: Thrustmaster
Preis: ca. 250 Mark
Hotline: (02732) 79 18 45

Pro	Kontra
• sehr exakt • sehr gut verarbeitet	• sehr teuer • zu großer Griff • kein Throttle

Praxistest (50%)	2,5
Ausstattung (30%)	3,0
Ergonomie (20%)	2,6

Fazit: Großer, standfester Joystick mit erstklassiger Verarbeitung, dem leider ein Throttle fehlt.

GameStar Gesamtnote: **2,6**

Die acht besten Gamepads

Pracht-Pads

Ob schlichtes Profi-Pad oder knopfübersäter Ausstattungs-Protz: Die aktuelle Pad-Generation bietet für jeden Anspruch die passende Lösung.

Seit unserem letzten Gamepad-Schwerpunkt in Ausgabe 7/98 hat sich einiges getan. Die Entwicklung geht zu ergonomisch geformten Pads mit durchwegs kompletter Ausstattung. Dazu zählen mindestens acht Knöpfe, die bei allen Kandidaten programmierbar sind. Ein weiterer Trend ist die Option zum Zusammenschließen mehrerer gleicher Pads, was in Multiplayerpartien die Einschränkungen des Gameports geschickt umgeht. Außerdem ist auf immer mehr Modellen ein zusätzlicher Mini-Analog-Steuerhebel zu finden.

Punkte-Feintuning

Einige der hier vorgestellten Modelle hatten wir bereits vor gut einem Jahr im Test. Für die meisten davon hat sich unsere Bewertung leicht geändert. Das hatte teilweise mehrere Gründe: Zum einen haben wir – wie auch bei den Joysticks – bei den Einzelkriterien von halben Noten auf Zehntelnoten umgestellt, so daß wir die Einschätzung der Probanden noch feiner abstufen können. Zweitens sind auch für Gamepads 15 Monate eine lange Zeit, die infolge fortschreitender Technik bei manchen Kandidaten zu einer Abwertung führen mußte.

Erfreulich ist das Preisniveau: Die meisten Testgeräte sind für günstige 50 Mark zu haben – angesichts der gezeigten Leistungen gut angelegtes Geld.

GameStar Testsieger Gamepads

Logitech Wingman Gamepad



Das **Wingman Pad** ist ein echter Hingucker: Von der Form über das verwendete Material bis hin zur Verarbeitung gibt es nichts auszusetzen. Es liegt außerdem wie angewachsen in der Pranke, nur sehr zierliche Hände finden es ein wenig zu groß. Daß Logitech keinen Blender gebaut hat, zeigte sich im Praxistest; zusammen mit dem Primax Conqueror Pro und dem Gravis Pro konnte das **Wingman Pad** in dieser Disziplin die besten Noten ergattern. Sein Steuerkreuz überzeugt mit Präzision, die Tasten haben einen sehr angenehmen, klar definierten Druckpunkt. Ganz ohne Mängel ist das **Wingman**-Modell zwar nicht – der Anschluß für ein zweites Pad fehlt, die sechs identischen Hauptknöpfe sorgen für Verwechslungsgefahr – doch die Leistungen reichen dennoch für den Testsieg.

→ www.logitech.de

Wingman Gamepad

Typ: Gamepad
Hersteller: Logitech
Preis: ca. 50 Mark
Hotline: (069) 92 03 21 66

Pro	Kontra
• Praxistauglichkeit • liegt sehr gut in der Hand • schicke Optik	• nicht koppelbar

Kriterium	Note
Praxistest (50%)	1,6
Ausstattung (30%)	2,2
Ergonomie (20%)	1,5

Fazit: Ein verdienter Testsieger, dem lediglich die Anschlußmöglichkeit für ein zweites Pad fehlt.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Gravis Gamepad Pro



Den absoluten Klassiker im Testfeld stellt Gravis mit dem **Gamepad Pro**. Das wird schon an der Gehäuseform deutlich, die sich am Playstation-Pad orientiert und für die meisten Hände um einiges zu klein ausfällt. Auch sonst ist es um die Ergonomie nicht gut bestellt: Einige Gehäusekanten drücken auf Dauer ziemlich, und manche Feuerknöpfe sind nicht gerade ideal plaziert. Die Ausstattung hat uns da mit den zehn programmierbaren Buttons und einem Anschluß für's Zweitpad schon besser gefallen. Die Stunde des **Gamepad Pro** schlägt aber erst bei den Testspielen. Ein hochpräzises Top-Steuerkreuz und schnell ansprechende, auch bei Dauerbelastung nicht nachlassende Buttons machen das Gravis-Modell zur ersten Wahl für alle ambitionierten Daddler, denen die Komfortschwächen egal sind.

→ www.gravis.com

Gamepad Pro

Typ: Gamepad
Hersteller: Gravis
Preis: ca. 50 Mark
Hotline: (0130) 81 06 54

Pro	Kontra
• exzellente Praxistauglichkeit • gute Verarbeitung • zwei Pads koppelbar	• mäßige Ergonomie • Gehäuse zu klein

Kriterium	Note
Praxistest (50%)	1,4
Ausstattung (30%)	2,5
Ergonomie (20%)	2,9

Fazit: Ein echtes Profigerät. Ausstattung und Ergonomie durchschnittlich, aber im Praxistest die Nummer 1.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Microsoft Sidewinder Game Pad



Seit 1996 wird das 70 Mark teure **Sidewinder Pad** nahezu unverändert gebaut. Gratulation an Microsofts Hardware-Abteilung: Auch heute noch gehört es mit seinen bemerkenswerten Allroundqualitäten zur Spitzengruppe. Zu den besonderen Vorzügen zählen die hohe Verarbeitungsgüte, das ideal ausgeformte Steuerkreuz, die gute Ergonomie und spontan reagierende, unterschiedlich große Feuerknöpfe. Daß der Zahn der Zeit dennoch nicht spurlos am **Sidewinder** vorüberging, zeigte sich vor allem im Praxis-Quervergleich. Größtes Manko ist die nur ausreichende Umsetzung von Diagonal-Befehlen, weswegen Hiscore-Jäger mit anderen Pads besser bedient sind. Bei längerem Spielen kann außerdem der große Spalt zwischen den zwei Plastik-Halbschalen unangenehm an den Händen reiben.

→ www.microsoft.de

Sidewinder Gamepad

Typ: Gamepad
Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 70 Mark
Hotline: (01805) 67 22 55

Pro	Kontra
• guter Allrounder • sehr robust • vier Pads koppelbar	• teilweise zu kleine Buttons • mäßig präzises Steuerkreuz

Kategorie	Note
Praxistest (50%)	2.0
Ausstattung (30%)	1.9
Ergonomie (20%)	2.0

Fazit: Als Gamepad für jeden Tag und alle Fälle ist das teure Sidewinder eine sehr gute Wahl.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Gravis Xterminator



Der ans Microsoft-Design angelehnte **Xterminator** gehört zu den Alleskönnern unter den Pads: neben den üblichen Zutaten finden sich noch ein Analogstick, ein Throttle, ein Coolie-Hat und zwei analoge Trigger. Überzeugen können am **Xterminator** neben der Ausstattung der präzise Mini-Stick und die sehr ergonomische Gehäuseform, mit der fast alle Arten von Händen zurechtkommen. Weniger toll sind die etwas klapprigen, unbeschrifteten Hauptfeuerknöpfe (die sich allerdings prima paarweise drücken lassen) sowie das ungünstig plazierte digitale Steuerkreuz, das nicht an die Qualität des Gravis-Stallgefährten heranreicht. Als Tausendsassa ist der **Xterminator** aber dennoch gelungen und dem ähnlichen Saitek Cyborg-Pad leicht vorzuziehen. 100 Mark sind für ein Gamepad allerdings viel Geld.

→ www.gravis.com

Xterminator

Typ: Gamepad
Hersteller: Gravis
Preis: ca. 100 Mark
Hotline: (0130) 81 06 54

Pro	Kontra
• komplette Ausstattung • guter Analogstick • griffgünstig	• teilweise schlecht plazierte Bedienungselemente • sehr hoher Preis

Kategorie	Note
Praxistest (50%)	2.3
Ausstattung (30%)	1.6
Ergonomie (20%)	2.3

Fazit: Teures Ausstattungswunder, das sich trotz der vielen Bedienelemente in der Praxis keine Blöße gibt.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Primax Conqueror Pro



Unauffällig präsentiert sich das **Conqueror Pro**: Weder die typische Hufeisen-Form noch die Ausstattungsmerkmale fallen aus dem Rahmen. Das Pad liegt angenehm in der Hand, alle Bedienelemente sind optimal erreichbar. Negativ fiel uns das zwar gut geformte, aber klapprige und billig wirkende Steuerkreuz auf. Wie schnell sich ein solcher Eindruck in der Praxis revidieren kann, zeigte sich im Test. Nur das Gravis-Pad reagierte ähnlich präzise und spontan auf Kurswechsel in alle acht Bewegungsrichtungen. Auch die Knöpfe machen ihren Job gut; eines kleines Manko ist lediglich, daß ohne spezielle Programmierung zwei der sechs Basisknöpfe nur als Turbobuttons dienen. Wer auf das letzte Quentchen Wertigkeit, Ausstattung und Coolness verzichten kann, erhält mit dem **Conqueror Pro** ein echtes Arbeitstier.

→ www.primax.nl

Conqueror Pro

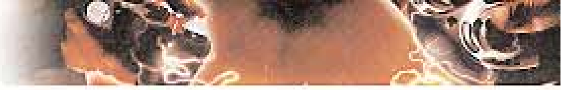
Typ: Gamepad
Hersteller: Primax
Preis: ca. 50 Mark
Hotline: (06042) 963 90

Pro	Kontra
• sehr präzises Steuerkreuz • Ergonomie • gute Feuerknöpfe	• billiges Plastik • mäßige Verarbeitung

Kategorie	Note
Praxistest (50%)	1.7
Ausstattung (30%)	2.8
Ergonomie (20%)	2.2

Fazit: Der Wolf im Schafspelz: Im unscheinbaren Gehäuse steckt hochpräzise Technik für Highscore-Jäger.

GameStar Gesamtnote: 2,1



Saitek X6-33M



Was auf dem Foto recht klobig aussieht, entpuppt sich in der Praxis als kleines und überraschend gut in der Hand liegendes Gamepad. Das X6-33M gehört zu den Geräten, die neben dem üblichen digitalen Steuerkreuz noch einen (zu kleinen) Analogstick ins Gehäuse integriert haben. Ziemlich überflüssig ist die Batterie an Dauerfeuer-Schaltern, die dem Saitek-Modell zudem den typischen Taiwan-Billigtouch verleihen. Wenig auszusetzen gab es dagegen im Praxistest; die Knöpfe machen einen ebenso guten Eindruck wie Digitalkreuz und Analogstick. Bis auf eine Ausnahme ist alles gut erreichbar: Das mit Mikroschaltern ausgestattete Steuerkreuz (das permanente Klicken ist nicht jedermanns Sache) hätte Saitek besser an der Stelle des weniger oft benutzten Mini-Sticks plaziert.

→ www.saitek.de

X6-33M

Typ:	Gamepad
Hersteller:	Saitek
Preis:	ca. 50 Mark
Hotline:	(089) 54 61 27 10

Pro	Kontra
• Ausstattung • gutes Steuerkreuz	• überflüssige Turboschalter • Steuerkreuz nicht ideal plaziert

Kriterium	Note
Praxistest (50%)	2,4
Ausstattung (30%)	1,8
Ergonomie (20%)	2,7

Fazit: Zwar ohne besonderes Highlight, aber alles dran für 50 Mark – empfehlenswert für Gelegenheitsspieler.

GameStar Gesamtnote: 2,3

Logitech Wingman Gamepad Extreme



Erst auf den zweiten Blick sind die Unterschiede zum »einfachen« Wingman zu erkennen: Die Griffschalen bestehen aus durchsichtigem, blauem Plastik, und der »Select«-Knopf mußte einem »Sensor«-Button weichen. Dahinter verbirgt sich die gleiche Technik wie beim Microsoft SW Freestyle Pro. Statt per Digitalkreuz können Sie Spiele auch durch einfaches Kippen und Neigen des Pads steuern (Tilt-Modus). Das klingt revolutionär, funktioniert erstaunlich zuverlässig und macht dennoch wenig Spaß oder Sinn: Es eignen sich nur sehr wenige Spiele für diese Methode, und selbst mit viel Übung hinken Präzision und damit auch Erfolgsaussichten einem herkömmlichen Pad oder Stick weit hinterher. Außerdem ist das Pad viel zu leicht, was ein exaktes Kippen zusätzlich erschwert.

→ www.logitech.de

Gamepad Extreme

Typ:	Gamepad
Hersteller:	Logitech
Preis:	ca. 100 Mark
Hotline:	(069) 92 03 21 66

Pro	Kontra
• sehr gute Ergonomie • guter Digitalteil • schicke Optik	• Analogmodus fast unbrauchbar • nicht koppelbar

Kriterium	Note
Analogmodus (25%)	4,8
Digitalmodus (25%)	1,6
Ausstattung (30%)	2,1
Ergonomie (20%)	1,5

Fazit: 50 Mark Aufpreis für einen sinnlosen Kippmodus – da greifen Sie besser zum Testsieger.

GameStar Gesamtnote: 2,5

Creative Gamepad Cobra



Mit seinem Nußhörnchen-Design sieht das Cobra-Pad zum Anbeißen aus, was man sich angesichts der gummierten Griffe aber lieber verkneifen sollte. Das vergleichsweise kleine Gerät überzeugt in den Punkten Preis und Ausstattung: elf komfortabel programmierbare Knöpfe, durchgeschleifter Joystickport sowie Analog-Digital-Wahlschalter werden geboten. Nur Durchschnitt sind dagegen die Qualität der Bedienelemente sowie deren Anordnung. Besonders das zweite Paar Triggerknöpfe versteckt sich fast unerreichbar. Das noch ordentlich in der Hand liegende Pad wußte im Praxistest mit annehmbarer Präzision und angenehmen Button-Druckpunkten insgesamt zu gefallen, ohne an die Spitzengruppe heranzukommen. Die USB-Version muß ohne zusätzlichen Joystickport auskommen. MG

→ www.europe.soundblaster.com

Gamepad Cobra

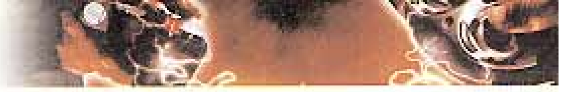
Typ:	Gamepad
Hersteller:	Creative
Preis:	ca. 40 Mark
Hotline:	(069) 66 98 29 00

Pro	Kontra
• günstig • Ausstattung • zwei Pads koppelbar	• Ergonomie-Schwächen • teilweise schlechte Feuerknöpfe

Kriterium	Note
Praxistest (50%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,2
Ergonomie (20%)	2,9

Fazit: Für 40 Mark bietet das ordentliche Cobra-Pad ein sehr attraktives Preis-Leistungs-Verhältnis.

GameStar Gesamtnote: 2,5



Joysticks und Gamepads im Überblick

Zahlen und Fakten









Hersteller	Saitek	Fanatec	Saitek	Genius	Gravis	Logitech
Modell	Cyborg 2000	Hellfire	X8-30	F-23 Digital	Blackhawk digital	Wingman Extreme Digital
Preis, circa	80 Mark	50 Mark	60 Mark	80 Mark	70 Mark	80 Mark
Hotline	(089) 54 61 27 10	(06021) 84 06 53	(089) 54 61 27 10	(02173) 97 43 21	(02173) 97 43 21	(069) 92 03 21 66
Technische Daten						
Feuerknöpfe Stick	4	4	4	4	4	4
Feuerknöpfe Basis	0	0	0	4	0	2
Throttle	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Coolie-Hat	ja (1)	ja (1)	ja (1)	ja (1)	ja (1)	ja (1)
Z-Achse drehbar	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Anschlußart	Gameport	Gameport	Gameport	USB	Gameport	Gameport
programmierbar	nein	nein	nein	nein	ja	ja
Zubehör	Verstell-Werkzeug	nein	nein	nein	nein	nein
Wertung						
Praxistest (50%)	2,2	2,3	2,2	2,8	2,8	3,4
Ausstattung (30%)	2,9	2,5	3,2	2,1	2,6	2,4
Ergonomie (20%)	2,0	3,0	2,3	2,7	2,5	2,5
Gesamtnote	**2,3**	**2,5**	**2,5**	**2,6**	**2,7**	**2,9**







Hersteller	Logitech	Gravis	Microsoft	Gravis
Modell	Wingman Gamepad	Gamepad Pro	Sidewinder Pad	Xterminator
Preis, circa	50 Mark	50 Mark	70 Mark	100 Mark
Hotline	(069) 93 03 21 66	(0130) 89 06 54	(01805) 67 22 55	(0130) 89 06 54
Technische Daten				
Feuerknöpfe Front	9	6	9	9
Feuerknöpfe Rücks.	2	4	2	4 (davon 2 analog)
Throttle	nein	nein	nein	ja
Analog-Stick	nein	nein	nein	ja
sonstiges	nein	zweites Pad anschließbar	bis zu 4 Pads koppelbar	Coolie-Hat, zweites Pad anschließbar
Anschlußart	Gameport	Gameport (auch als USB-Version erh.)	Gameport	Gameport
programmierbar	ja	ja	ja	ja
Zubehör	USB-Adapter	aufschraubbarer Ministick	nein	nein
Wertung				
Praxistest (50%)	1,6	1,4	2,0	2,3
Ausstattung (30%)	2,2	2,5	1,9	1,6
Ergonomie (20%)	1,5	2,9	2,0	2,3
Gesamtnote	**1,8**	**2,0**	**2,0**	**2,1**

Hier finden Sie Preise, Ausstattung, technische Spezifikationen und die Bewertung aller 21 Testkandidaten kompakt zusammengefaßt.

						
Gravis	Guillemot	Microsoft	Saitek	CH	Genius	Thrustmaster
Analog Pro	Jet Leader USB	Sidewinder PP	Cyborg 3D	F-16 Combatstick	F-31D	F-16 FLCS
40 Mark	80 Mark	120 Mark	130 Mark	130 Mark	100 Mark	250 Mark
(02173) 97 43 21	(0211) 338 00 33	(01805) 67 22 55	(089) 54 61 27 10	(02131) 96 51 11	(02173) 97 43 21	(02732) 79 18 45
3	4	4	4	6	5	6
2	4	4	4	0	6	0
ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein
nein	ja (1)	ja (1)	ja (1)	ja (2)	ja (1)	ja (4)
nein	nein	ja	ja	nein	nein	nein
Gameport	USB	Gameport	Gameport	Gameport	Gameport	Gameport
nein	nein	ja	ja	nein	ja	ja (spielunterstützt)
nein	nein	nein	Verstell-Werkzeug	nein	nein	nein
3,2	3,3	1,8	1,8	2,0	2,5	2,5
3,4	2,6	2,0	2,2	2,4	2,3	3,0
2,5	3,3	2,0	2,3	2,8	2,7	2,6
2,9	**3,1**	**1,9**	**2,0**	**2,3**	**2,5**	**2,6**

			
Primax	Saitek	Logitech	Creative
Conqueror Pro	X6-33M	Wingman Gamepad Extreme	Gamepad Cobra
50 Mark	50 Mark	100 Mark	40 Mark
(06042) 963 90	(089) 54 61 27 10	(069) 93 03 21 66	(069) 66 98 29 00
6 (davon 2 Turbotasten)	6	9	8
4	4	2	4
nein	ja	nein	nein
nein	ja	nein	nein
4-Wege-Schalter	Turbowahlschalter	Kippsensor	zweites Pad anschließbar
Gameport	Gameport	Gameport	Gameport (auch als USB-Version erhältlich)
ja	nein	ja	ja
aufsteckbarer Ministick	nein	USB-Adapter	nein
1,7	2,4	4,8/1,6 (analog/digital)	2,6
2,8	1,8	2,1	2,0
2,2	2,7	1,5	3,1
2,1	**2,3**	**2,5**	**2,5**

Ausblick: neue Game-Controller

Die neue Herbstkollektion

Wer Kunden für einen weiteren neuen Joystick oder Game-Controller gewinnen will, sollte ungewöhnliches zu bieten haben. Für die kommende Weihnachtssaison bemühen sich die Designer eifrig um die 3D-Action-Spieler.

Game-Controller sind nicht gerade eine Hardware-Spezies, die monatlich mit Innovationen aufwarten kann. Trotzdem gibt es von Zeit zu Zeit neue Trends, die sich meist auf spezielle Spiele-Gattungen konzentrieren. Nach dem Boom der Gamepads im Sog der Konsolen wird eifrig an neuen Designs gebastelt, die für populäre Spiele-Genres maßgeschneidert werden. Fans von 3D-Shootern etwa werkeln nach wie vor in der Regel mit Maus und Tastatur. Darüber haben sich einige Firmen verstärkt Gedanken gemacht, um diese Spieler doch noch für ein anderes Steuerungssystem zu begeistern. Daneben ist Force Feedback weiterhin ein Thema. Wir zeigen Ihnen, was die wichtigsten Hersteller für den kommenden Herbst in der Pipeline haben.



Das neue Gamepad Pro von Microsoft kombiniert Analog- und Digitalsteuerung in einem Steuerkreuz.

Microsoft

Der Software-Riese verabschiedet sich mit seinen Neuerscheinungen endgültig vom Gameport an der Soundkarte, beide Controller finden problemlosen Anschluß am USB-Port. Das **Gamepad Pro** ist eine Weiterentwicklung des beliebten **Sidewinder Gamepads**. Das neue Modell ist schlanker und liegt etwas besser in der Hand als sein Vorgänger. Die eigentliche Neuerung verbirgt sich allerdings unter der schicken, silbergrauen Gehäuseschale. Mit dem **Gamepad Pro** können Sie Ihre Spiele wahlweise digital oder analog steuern. Allerdings nicht wie sonst meist über separate Knüppel, Microsoft verwendet für beide Eingabemöglichkeiten dasselbe Steuerkreuz.

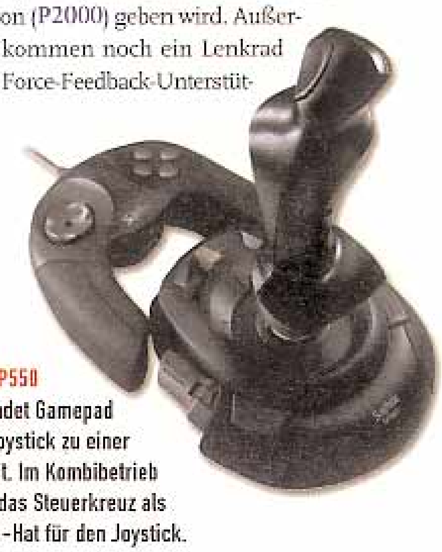
Die zweite Neuheit mit dem Namen **Dual Strike** ist ein Zwitter aus Joystick und Gamepad. Er soll in erster Linie Einsteiger ansprechen, die bei 3D-Actionspielen mit der herkömmlichen Maus-Tastatur-Steuerung nicht zurechtkommen. Der linke Teil wird wie ein herkömmliches Gamepad mit Steuerkreuz und zwei Feuerknöpfen eingesetzt, der rechte Teil soll wie ein Joystick funktionieren. Hiermit steuern Sie die Blickrichtung Ihrer Spielfigur. Neueinsteiger sollen sich angeblich sehr schnell an diese Steuerung gewöhnen, eingefleischte Mausspieler dürften sich auf jeden Fall erst mal schwertun.



Microsofts Dual Strike soll 3D-Action-Spieler von der Tastatur-Maus-Steuerung weglocken.

Saitek

Der renommierte Hersteller, derzeit Nummer 3 am deutschen Markt, hat sich für den Herbst einiges vorgenommen. Bis Weihnachten sollen allein zehn neue Produkte für den PC erscheinen. Unter anderem sind drei neue Gamepads geplant: Neben einem Billigmodell (**P120**) ein Gerät der gehobenen Kategorie (**P750**), das es auch in einer Tilt-Version (**P2000**) geben wird. Außerdem kommen noch ein Lenkrad ohne Force-Feedback-Unterstüt-



Das SP550 verbindet Gamepad und Joystick zu einer Einheit. Im Kombibetrieb dient das Steuerkreuz als Coolie-Hat für den Joystick.



Nach Microsoft und Logitech bringt Saitek mit dem P2000 das dritte Gamepad mit der Tilt-Technik heraus.



Die GM1-Maus von Saitek hat als Besonderheit einen Coolie Hat in der Daumenmulde. Das GM2 ist die Ergänzung zur Maus GM1. Dem Pad für die linke Hand können sämtliche Tastaturbefehle einprogrammiert werden.

zung (**P100**), ein konventioneller Joystick der 50-Mark-Klasse mit originellen Details (**ST110**) und eine zusammensteckbare Kombination aus Pad und Joystick, der **SP 550**. Saitek hat ebenfalls den Trend zu 3D-Action-Controllern erkannt und bietet mit der **GM1** eine Maus mit seitlichem Coolie-Hat an. Das GM2-Set enthält zusätzlich einen vollständig programmierbaren Keyboard-Ersatz für die linke Hand. Außerdem soll das bewährte Flightstick-Set **X36** in einer Kombi-Version für Gameport und USB erscheinen.

Guillemot

Die Franzosen wollen bis Weihnachten das frisch erworbene Thrustmaster-Programm in ihre Produktreihe integrieren, dessen Service in der jetzigen Form bestehen bleiben soll. Mit einer neuen Linie von Lenkrädern, die das offizielle Ferrari-Logo tragen, und einem Force-Feedback-Joystick ist das Neuigkeiten-Paket ebenfalls gut geschnürt. Das Ferrari-Lenkrad erscheint zunächst in zwei Versionen, mit und ohne Force-Feedback-Unterstüzung. Die Non-FFB-Variante unterscheidet sich in erster Linie durch das Fehlen eines Schaltknüppels. Bei dem Force-Feedback-Joystick handelt es sich um eine überarbeitete Version des bereits bekannten **Jet Leader 3D**. Der mit einer Stahlplatte beschwerte Stick ist durch seine symmetrische Bauform für Links- und Rechtshänder gleichermaßen gut geeignet. Guillemot will für das neue Modell extra starke Motoren verwenden, um das Spielgefühl noch realistischer wirken zu lassen.

Logitech

Auf der ECTS in London wird Logitech seine **Wingman Force Feedback Mouse** der Öffentlichkeit vorstellen. Das Gerät bringt seine eigene »Mausmatte« mit, ein separates Pad ist nicht möglich. Neben den bereits bekannten Feedback-Rütteleien wird die Maus den Spiele-Entwicklern eine ganz neue Gruppe von Effekten zur Verfügung stellen. Verschiedene Bodenbeläge von rutschig-glatt bis sumpfig-träge sollen sich mit der Maus simulieren lassen. Für die Programmierer von 3D-Actionspielen ergibt sich damit ein weites Betätigungsfeld für brandneue Effekte.



Der Wingman Force Feedback Mouse helfen Effektmotoren im Oberteil des Mauspads auf die Sprünge.

Mit der **Wingman Gaming Mouse** und dem Tilt-Pad **Wingman Gamepad Extreme** mußten sich zwei Logitech-Neuheiten bereits einem GameStar-Test unterziehen. Außerdem soll noch in diesem Jahr eine komplett frische Serie an Joysticks – vom Einsteiger-Knüppel für 40 Mark bis hin zum Force-Feedback-Gerät – an den Start gehen.



Für Ego-Shooter: das Gun System von Actlabs. Zum Steuern benutzen Sie einen zusätzlichen Miniknüppel.

Sonstige

Abseits der Großen ist recht wenig los in den nächsten Monaten. Gravis etwa bringt lediglich den **Destroyer**, mit dem die Amerikaner in den Niedrigpreisbereich einsteigen. Ob sich das Vorhaben rentiert, bleibt abzuwarten: Der **Destroyer** macht selbst für 30 Mark einen billigen Eindruck. Interessanter ist da schon die silbrig glänzende Lightgun, mit der Actlabs Ende des Jahres in Deutschland debütieren will. Beim rund 200 Mark teuren **Gun System** halten Sie neben der Pistole eine Art Fernbedienung in der anderen Hand, mit der Sie per Miniknüppel Ihren Helden steuern. WR



Das neue Ferrari Force-Feedback-Lenkrad glänzt mit edlem Design, Gummi-Beschichtung und dem offiziellen Hengst-Logo. Fast schon ein Muß für Schumi-Fans.

K7 – der neue Prozessor-Champ

AMD Athlon 600

Die Überraschung ist perfekt: Erstmals kommt die schnellste Spiele-CPU nicht mehr aus dem Hause Intel.

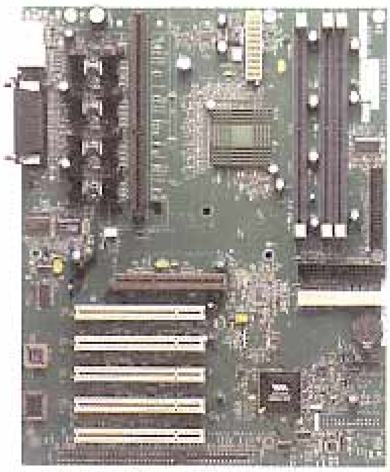


Derzeit schnellster Spiele-Prozessor: AMD Athlon.

Egal was AMD in den letzten Jahren auch anstellte, immer blieb sie hinter Intel zweiter Sieger. Mal war ein Prozessor einfach nicht schnell genug, mal ließen sich keine ausreichenden Stückzahlen produzieren, und bisweilen waren die Probleme noch nicht mal hausgemacht – wie etwa bei den mangelhaften K6-2-Mainboards der ersten Generation. Doch mit dem **Athlon** (bekannter unter seinem Codenamen **K7**) will man nun zurückschlagen: Der Pentium III soll dagegen wie ein Halbleiter-Schuljunge aussehen.

Schneller Bus

Wirft man einen Blick in ein **Athlon**-System, so scheint es sich zunächst nur um einen biederen Pentium-Klon zu handeln. Doch der erste Eindruck täuscht: Zwar verwendet AMD das bekannte PII-Vollschalengehäuse und einen mechanisch zum Slot 1 kompatiblen Mainboard-Steckplatz. Doch damit sind die Gemeinsamkeiten auch schon vorbei, denn technisch beschreitet AMD ganz andere Wege. Der Bus etwa – also die Art und Weise, wie der Prozessor seine Daten ans System schickt – arbeitet nach dem EV6-Protokoll. Das wurde von der Firma Digital lizensiert und normalerweise bei deren enorm schnellen, aber wenig bekannten **Alpha**-Prozessoren eingesetzt. Das EV6-Protokoll arbeitet dank der sogenannten DDR-Technologie (Doubla Data Rate) mit 200 MHz Systemtakt, kommt dabei aber mit einem Speichertakt von 100 MHz und somit herkömmlichem PC100-SDRAM aus. Die damit erzielbare Maximal-Transferrate von 1,6 GByte/s liegt doppelt so hoch wie beim **Pentium III**, für die Zukunft plant AMD weitere Steigerungen auf 266 und sogar 400 MHz. Höchst interessant wird der **Athlon** auch für Multiprozessor-Systeme: Jede CPU kann hier auf die volle Bandbreite zurückgreifen, während in einem Multi-CPU-Rechner auf PIII/Xeon-



Das FIC SD11 ist das erste auf dem Markt befindliche Athlon-Mainboard.

Benchmark-Ergebnisse

Mit Expendable, Turok 2 und der Quake-3-Testversion 1.08 baten wir den Athlon 600 und einen ebenso neuen Pentium III/600 zum Benchmark-Duell. Die CPUs wurden – soweit möglich – mit der gleichen Systemkonfiguration ausgetestet, die unter anderem 128 MByte RAM, eine 18-GByte-Festplatte, die Diamond Viper V770 Ultra sowie eine Soundblaster Live umfaßte. Quake-3-Test kam mit maximalen Details (inklusive Lensflares), sowie in der Einstellung »Fastest« zum Einsatz, Turok 2 und Expendable mußten ebenfalls mit allen Details bezwungen werden.

	AMD Athlon 600	Intel PIII/600	Differenz (zugunsten AMD)
Quake 3, fastest			
320x240	78,0 fps	67,8 fps	15,0%
640x480	75,9 fps	67,7 fps	12,1%
1024x768	59,2 fps	57,9 fps	2,2%
1280x1024	37,5 fps	37,6 fps	-0,3%
Quake 3, max. Details			
320x240	60,5 fps	52,6 fps	15,0%
640x480	56,7 fps	48,1 fps	17,9%
1024x768	26,0 fps	22,5 fps	15,6%
1280x1024	16,0 fps	13,8 fps	15,9%
Expendable			
640x480, 16 Bit	63,2 fps	57,9 fps	9,2%
1024x768, 32 Bit	46,7 fps	46,1 fps	1,3%
Turok 2			
640x480, 16 Bit	75,3 fps	68,4 fps	10,1%
1024x768, 32 Bit	52,6 fps	51,3 fps	2,5%

Basis die Bus-Leitungen untereinander aufgeteilt werden müssen.

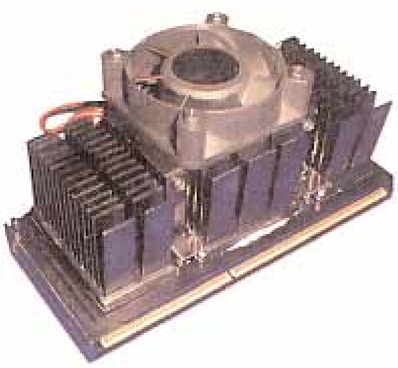
Moderne Architektur

Auch im Prozessor selbst steckt fortschrittlichste Technik. Der **Athlon**, der zunächst mit Taktraten von 500, 550, 600 und 650 MHz ausgeliefert wird, ist dem **Pentium III** bei den meisten Merkmalen voraus. Auf dem Die (Siliziumkern) sind 128 KByte L1-Cache integriert (PIII: 32 KByte), der L2-Cache auf der Prozessorplatine ist wie bei der Intel-Konkurrenz 512 KByte groß. Der dazugehörige Controller-Baustein sitzt anders als beim PIII auf dem Chip selbst und unterstützt Cache-Größen bis 8 MByte. Das ermöglicht AMD, unter dem gleichen Produktnamen Varianten für verschiedenste Einsatzzwecke und Preisbereiche zu produzieren.

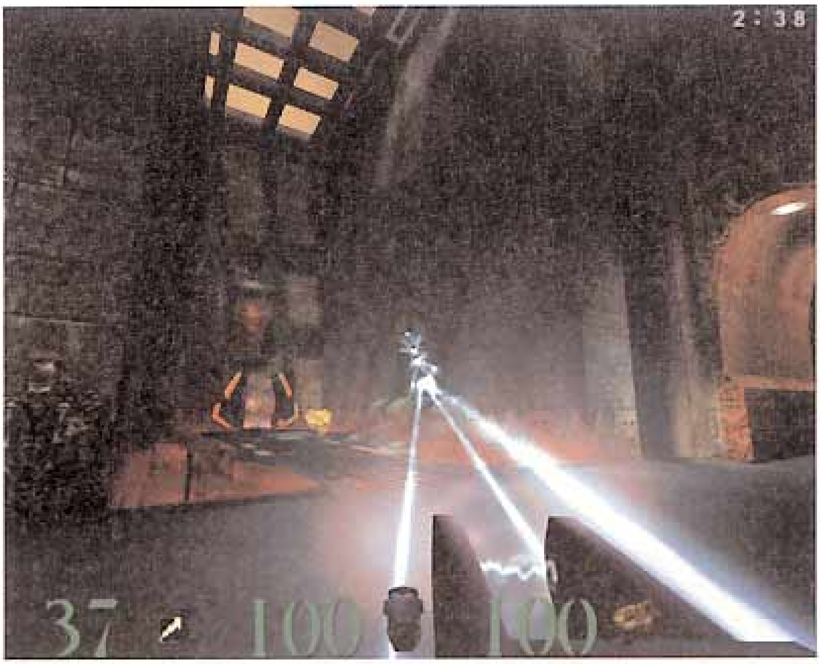
Bei 600 MHz ist die **K7**-Architektur bei weitem noch nicht am Ende. Mit der Ende dieses Jahres erfolgenden Umstellung auf die Kupfertechnologie und den 0,18-Mikron-Fertigungsprozeß werden Taktraten von über einem 1 GHz möglich. Drastisch verbessert wurde die Gleitkomma-Performance, und zwar sowohl im FPU- als auch MMX-Bereich. Wie gut die speziell für 3D-Spiele gedachte 3D-Now-Befehlssatzerweiterung mit dem **Athlon** funktioniert, muß sich noch zeigen; sie dürfte in etwa dem PIII-Befehlssatz ISSE gleichwertig sein.

Partner gesucht

Falls Sie sich nun sofort einen **Athlon** zulegen wollen: Mit dem Prozessor alleine ist es nicht getan. Bisherige Mainboards können mit der AMD-CPU nichts anfangen. Bei unserem Vorserienrechner stammten sowohl Chipsatz (Irongate) als auch Mainboard (Fester) von AMD selbst. Zumindest die Hauptplatine wird aber nicht in Serie gehen, hier stehen diverse Hersteller (Asus, Biostar, FIC, MSI, Gigabyte und GVC) mit Eigenentwicklungen bereit. Kleiner Nachteil: Diese Platinen werden, zumindest in den ersten Monaten, mit rund 350 bis 400 Mark deutlich teurer ausfallen als ein Intel-BX-Pendant. Die passenden Chipsätze entwickeln derzeit VIA, ALI und SIS, allesamt schon beim K6 treue AMD-Partner.



Ein anständig dimensionierter Kühlkörper samt Aktivlüfter ist Pflicht.



Bei Quake 3 ist der Athlon deutlich schneller als ein gleichgetakteter Pentium III.

Der König ist tot, es lebe der König

Grau ist alle Theorie, was zählt, ist die Spielepraxis. Um es kurz zu machen: Die 600-MHz-CPU ist der mit Abstand schnellste Prozessor, den wir in unserem Hardware-Testlabor je erleben durften. Er schlägt einen zum Vergleich herangezogenen PIII/600 teilweise um knapp 20 Prozent, was umgerechnet rund 100 Megahertz Vorsprung entspricht. Die Differenz ist allerdings stark von der Grafik-Auflösung abhängig: spätestens ab 800 mal 600 Punkten ist bei den 600-MHz-Boliden die 3D-Karte das bremsende Element, weil sie der Pixelflut einfach nicht mehr Herr wird. Deshalb ist beim **Athlon** alles andere als eine **Voodoo 3**, **Matrox G400** oder eine 3D-Karte mit **TNT 2**-Chipsatz sinnlos.

Erfreulich: Das AMD-Geschoß lief die ganze Testprozedur über absolut zuverlässig. Die Prozessor-Temperatur hielt sich auch nach dem anstrengenden Benchmarks-Programm im Rahmen. Zwar ist anständige Entlüftung Pflicht – am besten mit einem großen Passivkühlkörper samt Aktivgebläse und einem zusätzlichen Gehäuselüfter – doch Intels **PIII/600** produziert noch einiges mehr an Abwärme. Vorne lag AMD zum Redaktionsschluß auch bei den Preisen. Mit 1.500 Mark ist die 600-MHz-Variante rund 100 Mark günstiger als das Intel-Pendant, die 500- und 550-MHz-Versionen (rund 650 bzw. 1.150 Mark) gar über 300 Mark. Doch der getroffene Riese hat bereits reagiert: Für die nächste Zeit sind massive Preissenkungen beim **Pentium III** angekündigt. MG

→ www.amd.com

Athlon 600

Typ: Slot-A-Prozessor
Hersteller: AMD
Preis: ca. 1.500 Mark
Hotline: (089) 45 05 31 99

Pro	Kontra
• sehr schnell • ausgefeilte Technik • zukunftssicher	• noch kaum passende Mainboards

Kategorie	Note
Arbeitsleistung (20%)	1,7
Spieleleistung (70%)	1,3
Technik (10%)	1,6

Fazit: AMD hat es geschafft: Der Athlon hängt den Pentium III ab und sichert sich die CPU-Krone.

GameStar Gesamtnote: **1,4**

CD-ROM-Laufwerk

Asus CD-S500



Das 50fach Laufwerk **Asus CD S500** erzielte im Testlabor einen neuen Bestwert bei der durchschnittlich gemessenen Maximal-Transferrate: 5.820 KByte pro Sekunde. Auch unsere verkratzten Test-CDs konnte das Gerät ohne große Leistungseinbrüche lesen, nach Fehlerkorrekturen schaltete es sofort wieder auf volles Tempo. Die enorme Drehzahl ist allerdings mit einem Geräuschpegel Marke Flugzeugturbine verbunden.

Unser Testlaufwerk hätte zudem einen lästigen Bug: Bei Autostart-CDs wurde die Software gleich mehrfach hintereinander gestartet. Erst nach der Deaktivierung der Autostart-Option im Geräte-Manager war der Fehler behoben. Angenehm ist die sofortige Ansprechbarkeit des Laufwerks nach dem Einlegen einer CD. Es erscheint keine Fehlermeldung, bei der Sie mehrere Male auf »Wiederholen« drücken müssen. WR

→ www.asuscom.de

CD-S500

Typ:	CD-ROM-Laufwerk
Hersteller:	Asus
Preis:	ca. 120 Mark
Hotline:	(02102) 959 90

Pro	Kontra
• schnell • Fehlerkorrektur • schnelle CD-Erkennung	• sehr laut • Fehler bei Autostart-CDs

Leistung (60%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,2
Handhabung (10%)	3,4

Fazit: Das CD-S500 ist sehr schnell und hat eine gute Fehlerkorrektur. Der Autostart-Bug ist aber lästig.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Lautsprecher-Set

Logitech X2



Das rund 200 Mark teure Topmodell der neuen Logitech-Lautsprecher-Serie hat eine Gesamtleistung von 40 Watt (RMS). Die kleinen Satelliten-Lautsprecher und sogar der schlanke Subwoofer sind mit abgeschirmten Neodym-Magneten ausgestattet, die eine Aufstellung direkt neben dem Monitor erlauben. Der Anschluß mit verwechslungssicheren Kabeln ist problemlos.

Das mäßig pegelfeste **X2**-Set bietet die in dieser Klasse übliche Klangqualität: leicht mittenbetont ohne brillante Höhen, dafür mit einem kernigen Bass-Fundament. Genau richtig für den guten Ton beim Spielen. Zum Musikhören sollten Sie den Tieftöner allerdings auf dem Tisch plazieren, das kommt der Klangqualität deutlich zugute. Praktisch fanden wir die automatische Abschaltung des kompletten Sets, wenn 15 Minuten lang kein Signal anliegt. WR

→ www.logitech.com

Soundman X2

Typ:	Lautsprecher-Set
Hersteller:	Logitech
Preis:	ca. 200 Mark
Hotline:	(069) 92 03 21 65

Pro	Kontra
• guter Spiele-Sound • einfacher Anschluß • automatische Abschaltung	• nicht übermäßig pegelfest • schwache Höhen

Klang (60%)	2,4
Max-Pegel (20%)	1,9
Handhabung (20%)	2,5

Fazit: Das zierliche X2-Set konnte uns (trotz geringer Pegelfestigkeit) beim Spiele-Sound überzeugen.

GameStar Gesamtnote: 2,5

SCSI-Controller

Advance 2941U



Der SCSI Controller **2941U** von Advance verfügt über einen internen 50poligen Pfostenanschluß und einen nach außen geführten 50poligen High-Density-Port, wie ihn die meisten externen SCSI-Geräte verwenden. Neben dem kompletten Satz an Treibern für alle populären Betriebssysteme liegt auch ein hochwertiges 50poliges Ultra-Kabel für vier interne Geräte bei.

Der Controller funktionierte im Betrieb mit drei internen (CD-RW, DVD-ROM, Festplatte) und zwei externen (ZIP- und MO-Laufwerk) Geräten schnell und zuverlässig. Ein mitgeliefertes Diagnose-Tool hilft eventuelle Schwachpunkte oder Fehler bei der Terminierung innerhalb des Subsystems aufzuspüren. Über ein integriertes Bios kann von allen angeschlossenen Einheiten gebootet werden. Das Preis-Leistungs-Vehältnis ist ausgesprochen gut. WR

→ www.advance-peripherals.com

Advance 2941U

Typ:	SCSI-Controller
Hersteller:	Advance (Alternate Linden)
Preis:	ca. 130 Mark
Hotline:	(06403) 90 50 10

Pro	Kontra
• zuverlässig • preiswert • niedrige Prozessorlast	• englische Software

Leistung (60%)	2,0
Ausstattung (30%)	1,8
Handhabung (10%)	2,0

Fazit: Empfehlenswerter SCSI-Controller, einfach einzubauen und problemlos im Betrieb.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 10/99

2D/3D-Kombikarten



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Matrox Millennium G400 Max	1.5	600 Mark	8/99	(089) 61 44 74 33	sehr gute Bildqualität, sehr schnell
	2	Asus AGP 3800 Deluxe	1.6	550 Mark	8/99	(02102) 44 97 12	sehr schnell, inklusive 3D-Brille
UPDATE	3	Guillemot MG Xentor 32	1.6	450 Mark	8/99	(0211) 338 00 33	extrem schnell, DVD-Player
UPDATE	4	Diamond Viper V770 Ultra	1.7	460 Mark	8/99	(08151) 26 63 30	schnell, gutes Kontroll-Panel
	5	3Dfx Voodoo 3 3000	1.8	350 Mark	6/99	(01805) 17 76 17	extrem schnell, TV-Ausgang
	Preistip:	Creative 3D-Blaster Banshee	2.5	150 Mark	1/99	(089) 992 87 10	schnelle 3D-Karte zu günstigem Preis

3D-Zusatzkarten



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore2 3D	1.8	260 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
2	Metabyte Wicked 3D	1.9	350 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
3	Hercules Stingray 2	1.9	320 Mark	1/99	(089) 89 89 05 73	gutes Loop-Kabel, gute Treiber
4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1.9	220 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, sehr günstig
5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1.9	280 Mark	6/98	(089) 992 87 10	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	2.4	110 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Terratec Soundsystem DMX	1.3	280 Mark	9/99	(02157)817 90	alle 3D-Standards, hervorragender Klang
2	Soundblaster Live	1.4	350 Mark	12/98	(089) 992 87 10	exzellenter Klang, EAX-Technologie
3	Terratec Xlerate pro	1.4	180 Mark	8/99	(02157) 817 90	guter Sound, gute Ausstattung
4	Videologic Sonic Vortex 2	1.5	150 Mark	8/99	(06103) 934 70	Digitalausgang, preisgünstig
5	Diamond MX 300 Monster	1.5	150 Mark	6/99	(08151) 26 63 30	sehr guter Klang, A3D-Technik
Preistip:	Soundblaster 16 PnP	3.0	60 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

DVD-Laufwerke



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Pioneer DVD-A03S	1.9	250 Mark	9/99	(02154) 91 33 56	sehr schnell, sehr gute Fehlerkorrektur
	2	Aopen DVD-9632	2.0	280 Mark	9/99	(01805) 55 91 91	sehr schnell und zuverlässig
	3	Actima 6x DVD	2.0	230 Mark	8/99	(040) 70 20 03 20	schnell, mit guter Fehlerkorrektur
UPDATE	4	Toshiba SD-M1212	2.1	230 Mark	9/99	(01805) 83 43 73	hohe Übertragungsrate, sehr zuverlässig
	5	Samsung SD-606	2.7	200 Mark	9/99	(01805) 12 12 13	hohe CD-Datenrate, gut verarbeitet
	Preistip:	Cyberdrive DM 822D	3.3	170 Mark	9/99	(02102) 380 60	preiswerter Einstieg in die DVD-Technik

CD-ROM-Laufwerke



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	NEC CDR 3000 (40fach)	1.4	100 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, beste Fehlerkorrektur
2	NEC CDR 1900A (32fach)	1.5	110 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top-Geschwindigkeit und -Fehlerkorrektur
3	Lite-On LTN-382 (40fach)	1.6	90 Mark	1/99	(0031) 402 95 75 00	sehr gute Zugriffszeit und Fehlerkorrektur
4	Asus CD-S340 (34fach)	1.6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
5	Teac CD-532E (32fach)	1.6	100 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
Preistip:	Lite-On LTN242 (24fach)	2.6	70 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Plextor PX-R820Ti	1.6	750 Mark	5/99	(0032) 27 25 55 22	der momentan schnellste SCSI-Brenner
UPDATE	2	Teac CD-R58S	1.7	700 Mark	9/99	(0611) 71 58 54	sehr schneller 8fach-SCSI-Brenner
UPDATE	3	Sony CRX 100E	1.9	440 Mark	3/99	(02389) 95 10 47	CD-RW-Brenner, auch für CD-Text
	4	HP CD-Writer plus 8100i	2.0	520 Mark	1/99	(01805) 32 62 22	CD-RW-Brenner, hohe Lesegeschwindigkeit
	5	Yamaha CRW-4001t	2.0	700 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
	Preistip:	Traxdata CDRW2260 plus	2.5	470 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner

Kaum kommt der DVD-Zug ins Rollen, purzeln auch schon die Preise. Das Pioneer DVD-A03S, Testsieger in Ausgabe 9/99, ist seit letzten Monat um 50 Mark preiswerter geworden.

17-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1.6	1.100 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch
2	Quatographic Faqtor 17+	1.7	800 Mark	5/99	(0531) 28 13 81	sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
3	Miro D1795F	1.8	800 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis
4	Eizo Flexscan F57	1.9	1.050 Mark	2/99	(02153) 73 34 00	hohe Bildwiederholraten, einfache Bedienung
5	Eizo Flexscan F55S	1.9	750 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Ausstattung
Preistip:	Acer Acerview 76e	2.6	500 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

19-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1.8	1.250 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Iiyama Vision Master Pro 450	1.8	1.250 Mark	7/99	(089) 900 05 00	sehr gutes Bild, hohe Wiederholfrequenzen
3	Eizo T68	1.8	1.790 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet
4	NEC Multisync E900+	1.9	1.650 Mark	2/99	(01805) 24 25 21	sehr gute Bildqualität, ergonomisch
5	Samsung Syncmaster 900p	2.0	1.400 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse
Preistip:	Acer Acerview 99c	2.5	1.000 Mark	1/99	(0800) 224 49 99	hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis

Gamepads



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Logitech Wingman Gamepad	1.8	50 Mark	10/99	(069) 93 03 21 66	hervorragendes Allround-Pad	NEU
2	Gravis Gamepad Pro	2.0	50 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik	NEU
3	Microsoft Sidewinder Pad	2.0	70 Mark	10/99	(01805) 67 22 55	vier Pads koppelbar, sehr robust	NEU
4	Gravis Xterminator	2.1	100 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	komplette Ausstattung, Analogstick	NEU
5	Primax Conqueror Pro	2.1	50 Mark	10/99	(06042) 963 90	ergonomisch, sehr gutes Steuerkreuz	NEU
Preistip:	Saitek X6-30	3.3	18 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	für den Preis gute Allroundeigenschaften	NEU

Joysticks bis 80 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Saitek Cyborg 2000	2.3	80 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, sehr präzise	NEU
2	Fanatec Hellfire	2.5	50 Mark	10/99	(06021) 84 06 53	sehr guter Flugsimulationsstick, günstig	NEU
3	Saitek X8-30	2.5	60 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	sehr exakt, tolles Throttle	NEU
4	Genius F-23 Digital	2.6	80 Mark	10/99	(02173) 97 43 21	üppige Ausstattung, USB-Anschluß	NEU
5	Gravis Blackhawk Digital	2.7	70 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	guter Allrounder, kurze Stickwege	NEU
Preistip:	Gravis Analog Pro	2.9	40 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, Widerstand einstellbar	NEU

Joysticks über 80 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Microsoft Sidewinder PP	1.9	120 Mark	10/99	(01805) 67 22 55	sehr präzise, hervorragender Allrounder	NEU
2	Saitek Cyborg 3D	2.0	130 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	umfangreich einstellbar, exakter Stick	NEU
3	CH F-16 Combatstick	2.3	130 Mark	10/99	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen	NEU
4	Genius F-31D	2.5	100 Mark	10/99	(02173) 97 43 21	gute Verarbeitung, komplette Ausstattung	NEU
5	Thrustmaster F-16 FLCS	2.6	250 Mark	10/99	(02732) 79 18 45	sehr präzise, tolle Verarbeitung	NEU
Preistip:	Gravis Firebird 2	2.7	85 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung	NEU

Lenkräder



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Thrustmaster Form. Force GT	1.5	350 Mark	2/99	(02732) 79 18 45	exzellentes Force-Feedback-Lenkrad	
2	Saitek R4 FF Racing Wheel	1.6	280 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise	UPDATE
3	MS Sidewinder FF Wheel	1.6	270 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale	
4	Thrustmaster Formula 1	1.7	250 Mark	12/97	(02732) 79 18 45	bestes Lenkrad ohne Force Feedback	
5	Thrustmaster Nascar Super S.	1.9	180 Mark	4/99	(02732) 79 18 45	neue Referenz bis 200 Mark	
Preistip:	Fanatec Monte Carlo	2.4	100 Mark	4/99	(06021) 84 06 53	preiswertes, gut verarbeitetes Einsteigerlenkrad	

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Hinter den Kulissen von Episode 1

Star Wars: Insider's Guide

Was Sie schon immer über den neuen Star-Wars-Film wissen wollten, aber nie zu fragen wagten.



Von diesem Menü aus können Sie verschiedene Detailinfos über Laserschwerter abfragen (unter »Explore«) oder zu verwandten Waffenthemen springen (grüne Einträge rechts unten).

Das Logo der Filmproduktionsgesellschaft reicht, um das Kinopublikum in Ekstase zu versetzen. Es wird gejubelt, gepfiffen oder andächtig auf Popcorn gekaut. Solche Glückseligkeit schon zu Beginn eines Vorspanns kann nur das Wörtchen »Lucasfilm« auslösen. Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung ist vielleicht nicht der erfolgreichste, aber mit Sicherheit der am sehnlichsten erwartete Film dieses Jahrhunderts. Allerdings auch der am meisten in den Medien breitgetretene: Von der kneifzangigen »Spiegel«-Mißbilligung über Jubel-Previews, Modeartikel und Kostüme bis hin zu wissenschaftlichen Analysen der SF-Technologie wurde der arme Film fast schon zu Tode gequatscht.

Dieser Medien-Overkill ist eine unverdiente Bürde für den Insider's Guide, eine liebevoll präsentierte Doppel-CD von LucasArts. Das Nachschlagewerk zu Episode 1 ist eine reife Leistung des gleichen Teams, das letztes Jahr die klassische Star Wars-Trilogie in Behind the Magic multimedial würdigte. Entsprechend vertraut wirken die aufgeräumten, schnittigen Menüs. In deren Tiefen lagern Textinfos, digitalisierte Fotos und Videoclips zu Episode 1, die wenige Fragen offen lassen. Beide CDs kommen auf die imposante Zahl von über 2.000 Bildern.

Dreh-Bilderbuch

In acht Kapiteln und einem Glossar können Sie Einzelheiten der Filmhandlung nach- und wiederkäuen. Im Phantom Menace-Menü erwarten Sie digitalisierte Videos beider Kinotrailer und eine schicke Aufbereitung des Drehbuchs. Das Nachlesen der mitunter beängstigend hohlen Dialogzeilen alleine wäre kein abendfüllendes Erlebnis, doch jede Einstellung ist mit Filmfotos und Infos angereichert. Der gesamte Film wurde schön säuberlich in 115 Szenen unterteilt, die jeweils aus bis zu 22 Shots bestehen. Diese Aufbereitung ist das reinste Bilderbuch, zumal zur gerade gewählten Szene passende Infohäppchen angeboten werden. Am interessantesten sind die Anmerkungen über Dreh-



Vom Hauptmenü aus starten Sie Ihre Episode-1-Erkundung.

Die Abteilungen des Insider's Guide

Characters: Biographien der wichtigsten Helden und Bösewichte.

Technology: Rißzeichnungen und technische Infos zu Waffen und Robotern.

Vehicles: Alles was fliegt, schwebt oder fährt, unter besonderer Berücksichtigung der Podracer.

Locations: Kleine Planetenkunde mit den wichtigsten Handlungsschauplätzen des Films.

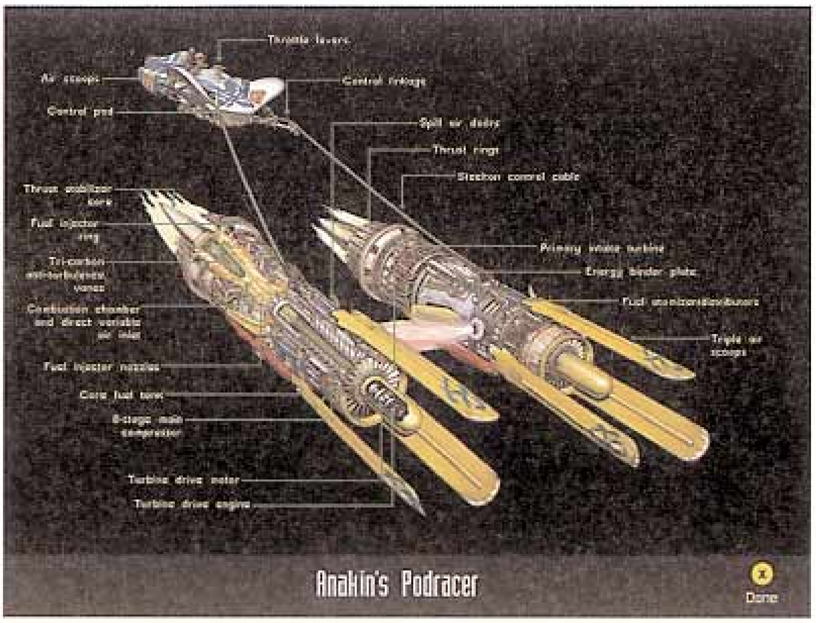
The Phantom Menace: Illustriertes Drehbuch und beide Trailer als Videoclips.

The Star Wars Saga: Inhaltsangaben aller Star-Wars-Filme mit Kurzinfos zu Episode 2 und 3.

Behind the Scenes: Ausführlich beschriebene Entstehungsgeschichte mit Video-Interviews.

Expanded Universe: Revue von aktuellem Episode-1-Merchandising.

Glossary: Umfangreiches Lexikon mit recht gemächlicher Suchfunktion.



Technische Wunderwerke wie Anakins Podracer werden als Rißzeichnungen gezeigt.

buchänderungen. Rund 20mal hat George Lucas sein Skript überarbeitet, Charaktere verändert, Planeten umbenannt und kurz vor Feierabend Szenen nachdrehen lassen. Ein Triviaquiz darf da nicht fehlen. Wer alle 400 Fragen richtig beantworten will, sollte die Hintergrundinfos regelrecht inhaliert haben.

The Making of

Ergiebig ist auch der »Behind the Scenes«-Bereich, der einen Großteil der zweiten CD-ROM füllt. Die Entstehungsgeschichte des Films wird mit vielen Bildern von den Dreharbeiten und Interview-Videoclips der Kreativen illustriert. Der kurze Auftritt von George Lucas enthüllt keine sonderlichen Überraschungen, doch dafür kommen die Special-Effects-Zauberer recht ausführlich zu Wort. Zu Episode 2 gibt es immerhin einen kurzen Handlungsausblick. Bis zum Kinostart anno 2002 dürfen wir noch hoffen, daß die Beziehungskiste zwischen Anakin und Amidala nicht den ganzen Film verschmalzt.



Im Character-Menü haben wir Darth Maul gewählt. Durch den Klick auf »Explore« ...



... landen wir in diesem Archiv, das alle Infos, Bilder und einen Filmausschnitt enthält.

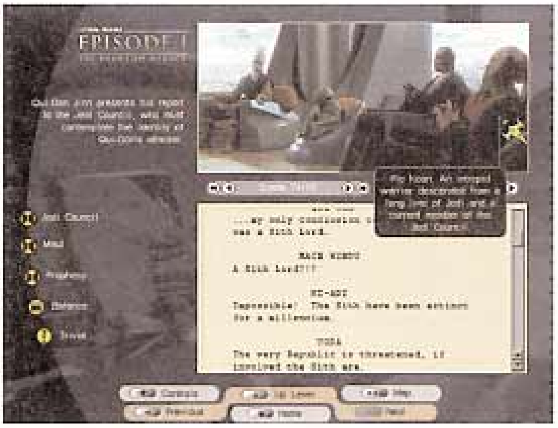
Sparsame Späßchen

In Sachen Gags ist Insider's Guide nicht sonderlich spritzig. Bei der Königin-Amidala-Kleiderpuppe legen Sie Ihrer Hoheit diverse Fummel an, mit denen sie im Film für doppelgängerische Verwirrung sorgt. Nicht nur Jar-Jar-Hasser werden die kurzen Slapstick-Einlagen des lieb-trotteligen Gungan als läppisch empfinden. Relativer Gipfel des Frohsinns sind zwei fiktive Werbespots: Eine Modelagentur sucht neue Gespielinnen für die Gesellschaft von Jabba the Hut, während Schrottexperte Watto Podracer-Schnäppchen anpreist wie ein schmieriger Gebrauchtwagenhändler.

Hübsch und glatt

In seiner Hochglanz-Sauberkeit bringt es der Insider's Guide nicht übers Herz, sich mit halbwegs kritischen Aspekten der Star Wars-Manie auseinanderzusetzen. Eine Reflexion der Lizenzpolitik oder die Aufarbeitung der weltweiten Jar-Jar-Binks-Verachtung hätten sicher nicht geschadet.

Dennoch: Gelegenheits-Fans und Enthusiasten werden gleichermaßen staunend durch die schön gestylten Kapitel stöbern. Der deutsche Jedi-Rat übersetzt derzeit die von uns getestete US-Version. Die lokalisierte Ausgabe soll in den nächsten Wochen erscheinen. HL



Der vollständige Drehbuch-Text wurde mit Hunderten von Filmfotos sowie Hintergrundwissen und Trivia-Facts angereichert.



Der »Behind the Scenes«-Bereich gewährt Ihnen Einblicke in alle spannenden Aspekte der Filmentstehung.

Insider's Guide

Genre:	Film-Lexikon
Hersteller:	LucasArts
Preis:	ca. 60 Mark
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
System:	Pentium 133, 16 MByte RAM, 4fach-CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut

Schön präsentierte Hintergrundinfos. Der Insider's Guide gehört in die CD-Sammlung jedes Fans.

GameStar Gesamtnote: 80%

Spieler schreiben

Leserbriefe

Geheimnisse aus dem All, das Mysterium von Belle Star und Rätsel um Achterbahnfahrer – unsere Leserbriefseiten bringen Licht ins Dunkel.



Star Trek New Worlds: »Habt ihr gar keine Ehrfurcht vor den Helden des Universums?«

Star Trek: New Worlds

Sakrileg! Da muß ich in der Titelstory zu Star Trek: New Worlds lesen, daß Sternenflottenoffiziere zuviel Pizza essen oder zuviel Blutwein trinken. Habt ihr denn gar keine Ehrfurcht vor diesen Helden des Universums? Ich muß allerdings gestehen, daß mir das lustige Jameson-Logbuch sehr gefällt. Und auch auf New Worlds selbst bin ich mal gespannt – wäre ja zu schön, wenn es endlich ein gutes Strategiespiel mit meiner Lieblingsserie gäbe. Nur eines nehme ich euch ein wenig übel: Da ist zum erstenmal überhaupt Star Trek (und nicht schon wieder Krieg der Sterne) auf dem Titel von GameStar, und dann zeigt ihr eine ausgebrannte Enterprise. *Udo Baum*

Ich finde es echt Klasse, daß ihr so ein langes Star-Trek-Spezial zum potentiellen Echtzeit-Hit New Worlds gemacht habt. Besonders diese Tagebuch-Geschichte war gut. Habt ihr die selbst geschrieben, oder gehört das zum Handbuch (à la Diablo)? Macht so was doch ruhig öfters. *Sebastian Menger*

Selten so gelacht! Meine Wenigkeit ist der größte Anti-Trekker diesseits von Saturn und Merkur, aber über das Tagebuch des jungen Fähnrich Jameson habe ich mich köstlich amüsiert. Vielleicht gebe ich den New Worlds ja doch eine Chance. *Matthias Schröder*

GameStar Die abgestürzte Enterprise ist gar keine Enterprise, sondern ein baugleiches Föderationsschiff. Auf den Titel kam es, weil es auf den ersten Blick klarmacht: Hoppla, erstmals spielt Star Trek auf dem Boden. Das abgestürzte Schiff taucht übrigens wirklich im Spiel auf. Die Erlebnisse unseres Fähnrichs Jameson stammen nicht aus dem Handbuch, sondern aus der Feder eines waschechten GameStar-Trekkers.

Ultima Tagebuch

Warum habt ihr das Tagebuch mit Belle Star gestrichen? Gerade weil ich kein Mitglied bei Ultima Online bin, habe ich die Seite immer gemocht. Wenn ihr die Serie abbrecht, werden GameStar-Leser, die nicht bei Ultima Online gemeldet

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail:
brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an: cd@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

sind, weder erfahren, wie sich eine Bewohnerin Britannias fühlt, noch was es dort Neues gibt. Also nehmt die Serie bitte wieder auf. *Juha Ojansivu*

Nein, nicht das ultimative Ultima-Online-Tagebuch! Da schmachtet man wieder vier Wochen, nur um die beste Rubrik von GameStar lesen zu können, und dann sowas. Ich hoffe das war nur ein Fehler, sonst ist meine Forderung: Zurück mit dem Tagebuch! *Ole Harders*

GameStar Keine Sorge, Belle Star lebt noch. Unsere liebreizende Online-Heldin war im Sommerurlaub und hat in ihrem Feriendorf den Tennisspiel-Skill und den Blumenbinden-für-Einsteiger-Skill auf unerreichte Höhen geschraubt.

Maulkorb Kingpin

Wenn ich die Scheinheiligkeit sehe, mit der GameStar das 3D-Actionspiel Kingpin behandelt, krempelt sich mir die Hutschnur hoch. Geht euch Kommerz vor Informationspflicht und Meinungsfreiheit? Hat der Verlag vielleicht doch mehr zu sagen als die Redaktion? Logisch, daß sich die Staatsanwälte freuen, wenn ihnen die Arbeit abgenommen wird und die Medien sich selbst zensieren. Ich werde GameStar weiterhin kaufen und lesen, aber in Zukunft darauf achten, ob ihr eure Meinung weiterhin selbst zensiert. *Olaf Brüschke*

Leider mußte ich mit Entsetzen feststellen, daß die Pressefreiheit in unseren Landen nicht so gewahrt wird, wie es sein sollte. Es kann doch nicht sein, daß objektive Testberichte in einer Spielezeitschrift durch den Jugendschutz zensiert werden. Ich persönlich finde Kingpin sehr brutal, was aber kein Grund sein kann, die Presse- und Meinungsfreiheit mit Füßen zu treten. *Sven Anders*

Ich habe null Böcke, mich mit 42 Jahren noch bevormunden zu lassen. Fiktion kann ich vom Alltag sehr gut unterscheiden. Kingpin ist nicht das Gelbe vom Ei, aber ich will trotzdem einen Testbericht darüber lesen. Andere Zeitschriften haben da mehr Mut. Ich will über Programme wie Quake, Blood, Kingpin und Co. ausführlich informiert werden und habe deshalb die Frage, ob GameStar für bestimmte Spiele auch in Zukunft keinen Testbericht bringt. *Thomas Lawall*

Ich bin zwar Fan von 3D-Actionspielen, aber ich finde es völlig in Ordnung, daß ihr nicht den vollständigen Test von Kingpin veröffentlicht habt. Vor allem, daß ihr begründet, warum ihr keinen vollständigen Test dieses Spiels veröffentlicht, so daß es für jeden Leser verständlich sein muß und es jeder akzeptieren kann. Ich glaube nicht, daß ein Leser lieber einen Test hätte, und dann die nächsten Monate nur eine abgespeckte Version des Heftes. Macht weiter so und laßt uns immer wissen, warum und weshalb. *Thomas Huska*

GameStar Kein anderes Magazin hat das Thema Kingpin so frühzeitig und offen aufgegriffen wie GameStar. Wir haben genau erklärt, warum wir keinen Test drucken konnten. Und keine Sorge: Auch in Zukunft werden wir wichtige Themen nicht totschweigen.

Ersteindruck

Ich finde, eure »Ersteindrücke« bei den Previews sind unfair, weil sie zu oft falsch sind. Das führt dann möglicherweise zu Nachteilen, etwa bei Dark Project (Passabel?) oder Braveheart (Sehr gut?), wenn ein Käufer nur die Preview und noch nicht den Test gelesen hat. Ich finde, ihr solltet deswegen den Ersteindruck weglassen oder deutlich machen, daß der nicht viel zählt. *Nicolai Growe*

GameStar Ein Ersteindruck erfüllt nur einen Zweck: Er soll eine Vorstellung geben, welches Potential das Programm zum Zeitpunkt der Preview hat. Auch der Ersteindruck von Braveheart war damals korrekt – nur hat sich der Entwickler nicht die Mühe gemacht, das vorhandene Potential auszuschöpfen. Wir ärgern uns selbst, wenn es starke Abweichungen zwischen Ersteindruck und Spielspaß-Wertung im Test gibt. Übrigens: In der zweijährigen Geschichte von GameStar kam es dazu nur ganz selten.

Outcast

Na, das ist ja mal wieder typisch deutsch! Kaum heißt etwas nicht »Lebensenergie« sondern »Phandasma«, ist es gleich ein Negativpunkt in der Spielewertung. Da zeigt sich das Motto von Mallorca-Urlaubern: »Sprechen die da auch Deutsch, wo wir hinfliegen?« Nun aber mal sachlich: PC-Spiele sind ein reines Phantasieprodukt, und wem das Behalten einiger Namen und Orte schwerfällt, der soll sich auf ein Genre wie das der 3D-Shooter beschränken. Dieses Spiel hätte die 90-Prozent-Marke verdient. Al-

so, schämt euch. Ansonsten: Bleibt so wie bisher, denn ihr seid wirklich klasse.

Ronny Strowick

GameStar Immerhin hat Outcast – trotz unserer Kritik am babylonischen Sprachwirrwar – satte 87 Prozent Wertung kassiert. Und es gibt ja durchaus auch weniger umständliche Mittel und Wege, den Spieler auf überzeugende Art in eine Parallelwelt zu versetzen.



Outcast: »Das ist doch mal wieder typisch deutsch.«

Rollercoaster Tycoon

Ich bin begeisterter Rollercoaster-Tycoon-Spieler und habe eine Vorliebe zum Bau selbst erschaffener Achterbahnen. Deshalb stört es mich, daß die Parkbesucher meine Werke immer zu extrem finden, oder sich aus anderen Gründen nicht in die Bahn trauen. Deshalb bitte ich euch, wahrscheinlich im Namen aller Rollercoaster-Tycoon-Spieler, einen Patch gegen diese lästige Eigenschaft zu machen. *Marc-David Wolf*

GameStar Tut uns leid, aber da können wir leider nicht dienlich sein. Vielleicht hilft es, einfach weniger radikale Achterbahnformen in die Tat umzusetzen. Wenn es den lieben Fahrgästen die Magenwände umdreht, können wir gewisse Abneigungen gegen die Streckenführung durchaus nachvollziehen.

Kolumne: Prominente...

Was in der Kolumne »Prominente Pappnasen« zum Thema Gelegenheitsspieler zu lesen war, halte ich nicht für richtig. Meiner Meinung nach sind das Leute, die einfach keine Ahnung von PCs und Spielen haben. Deshalb achten sie beim Kauf eher auf die Schachtel oder die Werbung, als auf Testberichte. Wenn sich ein Gelegenheitsspieler vor den PC setzt, will er möglichst schnell und ohne langes Handbuchstudium Spaß haben. Dafür dürfen die Spiele nicht zu komplex sein. Ein Blick in die Verkaufs-Charts bestätigt meine Argumente. Midtown Madness, Racer, Die dunkle Bedrohung und Wet Attack sind sowohl spielerisch als auch intellektuell nicht sonderlich anspruchsvolle Titel. Spiele werden immer stärker auf den Massenmarkt zugeschnitten, echte Innovationen sterben aus. *Florian Förster*

GameStar Wir haben nichts gegen Spiele für den Massenmarkt – aber gut gemacht sollten sie sein. Gerade Titel wie Die dunkle Bedrohung oder Wet Attack sind nicht mit der Sorgfalt und Liebe programmiert, die auch beim Gelegenheitsspieler für Spielspaß sorgt.

Kolumne: Viel Lärm...

Es scheint, ihr haltet nicht viel vom MP3-Rummel. Ich bin da anderer Meinung. Vielleicht habe ich kleinere Ohrmuscheln, aber die Qualität ist durchaus für den Musikgenuß geeignet – für den Normalhörer. Wenn ich nun in sphärischen Unendlichkeiten auf höchstem Hifi-Niveau schwelgen will, werde ich mir kaum MP3-Files anhören. Mit guten Boxen klingen die Songs aber allemal gut. Außerdem benötige ich mit meinem ISDN-Modem für eine Datei von circa 3,5 MByte nur acht Minuten und keine 15 zum Runterladen. In einem Punkt gebe ich euch recht: Es werden nicht genug Titel zum Probehören angeboten, und Stücke bekannter Künstler sind viel zu selten auf legalem Wege zu bekommen. *Axel Baumgarten*

Mir sind Qualitätsverluste bei MP3 nie aufgefallen. Auch als ich Songs mehrmals per Hifi-Anlage verglichen habe, fielen mir keine Verluste auf. Die Bässe und Höhen habe ich beim Anhören aufgedreht oder zurückgeschraubt, das habe ich auf der gleichen Anlage auch mit einer CD getan. Die Klänge hören sich fast identisch an. *Norman Rieß*

Kolumne: Lästiges Vorspiel

Endlich sagt mal jemand etwas über die nervigen Details, die es beim Installieren von Spielen gibt. Wobei ich mich über die Interplay-Filme wenig, über die Sierra-Utilities dagegen sehr ärgere. Wirklich schlimm finde ich, daß nur wenige Firmen brauchbare De-Installations-Routinen schreiben. Ich möchte nicht wissen, wie oft ich schon Save-Games verloren habe. Wieso wird nicht immer abgefragt, ob man die behalten möchte? Man schaue sich mal seine Windows-Registrierdatenbank an: Da stehen ganze Verzeichnisbäume mit überflüssigen Infos. Ich mache mir die Mühe und entferne sie von Hand – der »normale« Zocker ist damit überfordert.

Frank Lauter

GameStar Stimmt, die De-Installations-Routinen der Hersteller könnten teilweise sorgfältiger geschrieben sein. Aber: Alte Einträge in der Registrierdatenbank stören normalerweise nicht – auch wenn wir den Ärger über ein weniger »sauberes« System teilen. PS

Die Gewinner 8/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 8/99, S. 178:

Torsten Kahle, Eilenburg-Hainichen • Jörn Krepke, Wuppertal • Florian Zielinski, Kiel • Sebastian Klöhn, Balingen-Ostdorf • André Hessemer, Groß-Zimmern • Andreas Ertl, München • Frank Gutow, Gömnitz • Alexander Mette, Gera • Björn Lorenz, Elbtal/Elbgrund • Michael Teske, Remscheid • Stefan Grühl, Hellinghusen • Walter Kräftner, A-St. Georgen • Raphael Hoffmann, Krailling • Kai Schuppener, Pulheim • Manuel Lorenz, Moers • Christian Hirth, Fuldabrück • Stephan Büchler, Leichlingen • Sebastian Spölmink, Wachtberg • Daniel Toth, H-Budapest • Manuel Mundszinger, Illerkirchberg • David Danschik, Hünstetten • Christian Geipel, Frankfurt • Kevin Kalinke, Waldesruh • Schmidt Steffen, Berlin • Rico Neumann, Aschersleben • Claus-Christian Reddeck, Bremerhaven • Falco Blichmann, Aufenau • Robert Gonnermann, Berlin • Stefan Demharter, Lauterbach • Patrick Kolb, Seligenstadt • Thorsten Beckmann, Frankfurt • Sebastian Hermans, Bohmte • Kristian Strübbe, Tecklenburg • Mathias Frost, Wuppertal • Matthias Pießold, Halle • Stefan Maurischat, FL-Nendeln • Sebastian Delettré, Saarlouis • Jan Baldszuhn, Berlin • Andreas Schneider, Konstanz • Marcel Schlieger, Dannstadt • Thomas Straller, Schwarzenfeld • Johannes Schwarz, St. Augustin • Kilian Mentner, München • Felix Schlegel, Büsingen • Marcus Heisters, Lutherstadt-Eisleben • Dmitri Braun, St. Augustin • Jan Rosenbrock, Bremen • Peter Stadler, Mainburg • André Peschke, Briesen • Phil Emminger, Barnstedt • Hannes Langner, Regnitzlosau • Thomas Weyell, Ingelheim • Sven Steuer, Böhlitz • Martin Schlossarek, Effelder • Thomas Karamanoglu, Meckenheim • Philip Stiefel, Metzingen • Paul Seifert, Berlin • Stephan Wanke, Weissach • Peter Krebs, Bensheim • Daniel Bade, Paderborn

Inserentenverzeichnis und Service-Nummern

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	244/245	55	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
Acclaim Entertainment GmbH	259	34	089/2366240	089/23662430	http://www.acclaim.de
ADORI AG	121	65	0941/7088333	0941/7088499	http://www.adori.de
Ahrens & Wenner GbR	173	45	07141/895656	07141/821238	haudenlucas@gmx.de
Alternate Computerversand	30/31, 32/33	31	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
Atrada trading network AG	251	75	–	–	info@adori.de
Bertelsmann GameChannel	73	50	0180/5001919	040/35929512	http://www.gamechannel.de
BHV Bürohandels und Verlagsges. mbH	263	66	–	02131-765101	http://www.bhv.net
BMS Modern Games GmbH	123	46	–	–	http://www.modern-games.com
BWE GmbH	111	2	06251/5969-0	06251/54401	http://www.b-w-e.com
Call & Play	281	16	0281/952980	0281/9529810	http://www.callnplay.de
cdgmedia	173	58	04131/200580	04131/2005820	keine Angabe
Computer and More	175	52	04181/932828	04181/932819	http://www.cmcomputer.de
ComputerProfis GmbH	126/127	44	06155/600606	06155/600616	keine Angabe
Computerwoche	214	–	–	–	http://www.computerwoche.de
Conitec GmbH	257	47	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	25	56	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Data Becker GmbH	261, 165, 47	61, 60, 59	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Dell Computer GmbH	143	40	06103/9710	06103/971640	http://www.dell.de
DeTe Mobil Deutsche Telekom	19	19	01803/302202	–	http://www.t-d1.de
Deutsche Telekom	60/61	30	08003/301000	–	keine Angabe
Diamond Multimedia	51	4	08151/2660	08151/21258	http://www.diamondmm.de
Eidos Interactive GmbH	75	73	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
Electronic Arts Germany	191, 189, 187, 45	54, 15	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
FortKnox Computer GmbH	114	74	01805/3678566	01805/3678319	keine Angabe
Game it!	265	–	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Gameware	257	–	0043/512392626	0043/512390397	keine Angabe
Gigabell AG	175, 277	41, 41	069/170840	069/1708433	http://www.gigabell.net
GT Interactive Software	249	11	040/4132770	040/42327799	http://www.gtinteractive.com
Havas Interactive Deutschland GmbH	149, 255	64, 63	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
HÜVO Versand	177	48	04421/994010	04421/994044	keine Angabe
Ikarion Software	70/71	57	0241/4701520	0241/4701525	http://www.ikarion.com
Infogrames	66/67	51	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Interact Jöllenbeck GmbH	241	68	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Intermedia PC-Hotline	277	10	0190/880099	–	http://www.icm-intermedia.de
Media Markt Saturn	4.US	21	089/510850	089/51085101	keine Angabe
MPS Softwaredienst	151, 279	29, 18	0180/5252565	–	http://www.microprose.de
Multimedia Soft	267	35	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
MVG Medienverlag	250	–	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Novalogic Ltd.	77	22	++44/1714051777	++441714053636	keine Angabe
Okay Soft	257	5	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
OZ Verlag	204, 158	72, 69	0711/6666770	0711/6666777	keine Angabe
PC Welt	224	–	07132/959210	–	http://www.pc-welt.de
Pioneer	173	43	02154/9130	02154/913360	http://www.pioneer.de
RM Buch und Medien Vertrieb GmbH	131	28	0180/5415233	0180/5415744	service@derclub.de
Sennheiser Electronic	111	17	05130/6000	–	http://www.sennheiser.com
Software Com	277	26	02175/1508	02175/1509	http://www.software-com.de
Sony International (Europe)	85	53	02389/951047	02389/2921	sony-hotline@suplie.com
Take 2 Interactive	106/107, 38/39, 79, 2.US	39, 38, 36, 13	089/4136704	089/4136700	http://www.take2europe.com
TLC The learning Company	136, 55, 3.US	70, 23, 20	089/14827113	089/14827400	http://www.learnigco.de
Tomorrow Verlag GmbH	144	1	040/41310	–	http://www.tomorrow.de
TopWare	43	71	0621/48050	0621/4805200	http://www.topware.com
UbiSoft Entertainment	157	62	0211/3380050	0211/3380051	http://www.ubisoft.de
Virgin	6/7	14	040/391010	040/391517	http://www.vid.de
w&w Computermarketing	152	25	0190/866270	0190/866271	keine Angabe
Ways Communications	267	24	–	–	http://www.gamecafes.de
Wial Versand	169	7	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	170	9	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
YAHOO Deutschland	178	8	089/23197100	089/23197111	http://www.yahoo.de

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

Koordination: Anja Bek

Textchef: Charles Glimm (cg)

Redaktion:
Martin Deppe (md, ltd. Redakteur), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs), Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)

Hardware-Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Walter Reindl (wr)

CD-ROM-Redaktion: Jörg Spormann

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)

Grafik und Layout: Sandra Strehle

Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Heinrich Lenhardt (hl, USA-Korrespondent),
Anita Blockinger (Layout)

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673),
Ursula Zimmermann (-671), Andrea Banko (-691)

Anzeigenassistenz: (-670)

Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135),
Verena Schieder (-740), Fax (-619, -328)

Digitale Anzeigenannahme: Thomas Wilms (-604), Martin Mantel (-780), Fax: (-619, -328)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 1.10.1999 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Global Solutions, Edward Tijdink, 29/30 Kingston Road, Staines, Middlesex TW18 4QG, Tel.: +44/1/784/210/210, Fax: 202. **Frankreich:** IDG Global Solutions, Frédéric Bonnin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedes 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: +33/1/4904/7900, Fax: 7830. **USA, Osten:** IDG Global Solutions, Johanna O'Connor, Chip Zabrowski, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: +1/508/879/0700, Fax: 820/1639. **USA, Westen:** IDG Global Solutions, Fritz Schrichte, Alessandra Glahome, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: +1/415/676/3000, Fax: 331/0881.
Hongkong: World Expo Global Solutions, Erica Cheng, Suite 1016-19, Mount Parker House, 111 King's Road, Quarry Bay, Tel.: +852/2527/9338, Fax: 2529/9956.
Japan: IDG Global Solutions, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.4F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, Tokio 102, Japan Tel.: +81/3/3222/6465, Fax: 5275/3978. **Singapur:** Asia Computerworld Global Solutions, Lorraine Lim, 80 Marine Parade Road, #17-01 A Parkway Parade, Singapore 44 92 69, Tel.: +65/345/8383, Fax: 7097. **Taiwan:** IDG Global Solutions, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Taiwan R.O.C., Tel.: +886/22501/9501, Fax: 22503/6494. **Korea:** Far East Marketing Inc., Kelly Kim, Rm. 1806/7 Golden Tower Bldg. 191, 2-ka. Choongiungro Seodaemun-ku, Seoul, Korea, Tel.: +82/2/364/4182, Fax 4184. **Indien:** Raghavan Associates, Ajay Sekhar, #3, 1st Floor, Sapthagiri Apartments 83, T.T.K. Road, Alwarpet, Chennai-60 00 18, Tel.: +91/44/4995087, Fax: 4995014

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);

Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166, Österreich: dsb Aboservice GmbH, Olivierstr. 23, A-5026 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/62 00 89; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, CH-9024 St. Gallen, Tel.: 071/3 14 06-15, Fax: 071/3 14 06-10.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Abonnement-Bestellungen: Nehmen der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906
Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark, 690 ÖS. Jahres-Studentenpreis 84,00 DM (jeweils: inkl. Porto und Verpackung)

Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 95 91-32, Fax: 0 89/ 20 02 81-11

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei,
A-5110 Oberndorf

Umschlag/Multicover®: Heckel Druck + Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH,
Brabanter Str. 4, 80805 München,

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

Verkaufte Auflage (IVW Q II/99) 265.520

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 · Fax 089/3 60 86-652

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Website: www.gamestar.de

Die (Vor-) Letzte





Redakteur im Selbstversuch: »Ich seh' die Sonne nicht mehr, also kann sie mir auch nicht schaden!«

Lichtschutzfaktor: Hoch

Als sich am 11. August in München die Sonne verdunkelte, starrte die GameStar-Redaktion spezialbrillengeschützt gen Wolkendecke; vorher starrten einige aber schon ungläubig auf den Beipackzettel der Sonnenschutzfolie. Der warnte nämlich ausdrücklich vor der »unzureichenden Schutzwirkung von CDs und Disketten«. Ist ja eigentlich logisch, merkten wir nach dem uneigennützigen Selbstversuch: Durch Disketten sieht man nicht recht durch, und CDs haben dieses blöde Loch in der Mitte. Hätte man auch selbst drauf kommen können. CS

Natürlicher Tod?

Weil grad kein anderer da war, klopfte sich GameStar-Leser Sebastian Scholz nach der geschafften Hidden & Dangerous-Demo selbst auf die Schulter: 143 getötete Feinde! Und das mit nur 108 abgegebenen Schüssen. Das soll Rambo mal nachmachen.



Die Hälfte der Gegner ist wahrscheinlich vor Schreck gestorben.



Gegessen wird, was auf den Tisch kommt!

Nahrhaft und kalorienarm

Das ist Finja, fünf Monate alt, und schon eine unserer liebsten GameStar-Leserinnen, äh, Anguckerinnen. Wer sonst kann schon von sich behaupten, Artikel derart zu verschlingen? Kurze Warnung an den Vater, Christoph Börensen: Man munkelt, die Hardware-Artikel sollen gelegentlich schwer im Magen liegen...

Die Welt ist grau

Die Matrix, das unheimliche Computernetz, ist um uns herum? Alles Quatsch, fand Wolfgang Steinorth, der eine sensationelle Entdeckung machte: Die Matrix ist in seinem PC! Genauer gesagt, im 3D-Actionspiel Half-Life. Zum Beweis legte er dieses aufschlußreiche Bild bei, das erst fehlerhafte Matrox-Treiber ermöglichten.



Sieht aus wie in der GameStar-Tiefgarage.

GameStar-Fotoroman Folge 10: Die Wette



Im nächsten GameStar



Wenn auf dem Spielemarkt der heiße Herbst beginnt, sind Sie mit dem neuen GameStar bestens informiert.

GameStar
11/99
erscheint am Mittwoch, dem
6. Oktober
Vorab-Infos: www.gamestar.de

Age of Empires 2

Strategiefans haben's gut: Kurz nach **Command&Conquer 3** kommt mit Ensembles **Age of Empires 2** der nächste Hammer auf sie zu. Das mittelalterliche Schlachten-Epos hat jede Menge zu bieten – schicke Formationskämpfe, spannende Belagerungen und einen umfangreichen Wirtschaftspart, der allein schon fast ein eigenes Aufbauspiel sein könnte. Und das alles mit toll animierten Truppentypen.

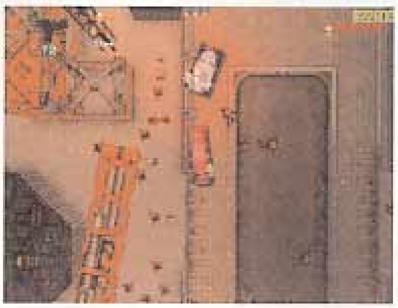
NHL 2000

EA Sports schickt pünktlich zum Beginn der neuen Saison den jüngsten Sproß der hochklassigen **NHL**-Serie aufs Eis. Durch neue Features wie einscannbare Spielergesichter und verbesserten Spielfluß will **NHL 2000** erneut die Sportspiel-Tabellenspitze verteidigen.



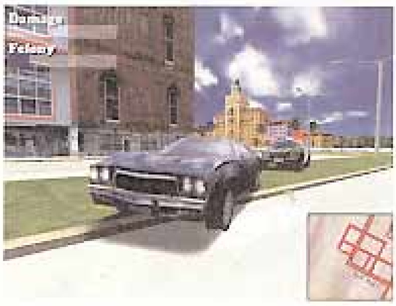
Grand Theft Auto 2

Wenn alles klappt, brausen im nächsten Monat die putzigen Mini-Autos des schwarzhumorigen Gangsterspiels über die Bildschirme. Nach unserem ausführlichen Test wissen Sie, ob **GTA 2** mit den dramatischeren Verfolgungsjagden seinen eigenen Vorgänger abhängt.



Driver

Im Action-Rennspiel **Driver** werden wir als verdeckte Ermittler für die Mafia Kurierfahrten unternehmen, damit wir Ihnen verläßlich sagen können, ob der Playstation-Hit auch auf dem PC ein Renner ist. Kann **Driver** den Konkurrenten **Midtown Madness** überholen?



Prozessoren

Dreikampf zwischen Athlon, Celeron und Pentium III: Alles, was diesen Herbst an brandheißen Chips zu kaufen ist, prüfen wir in unserem Testlabor ausführlich auf Spitzentempo und Spieletauglichkeit.



Tips & Tricks

Wie immer haben wir brandheiße Cheats und Kurztips für Sie parat. Dazu kommen ausführliche Tips & Tricks zu **Command&Conquer 3**, **Shadowman**, **Drakan** und weiteren Spiele-Hits.



GameStar CD-ROM

Mit unseren randvollen GameStar-CDs starten Sie hochgerüstet in die Spiele-Hauptsaison. Dabei natürlich die aktuellsten **Treiber**, **Patches** und **Updates** zu Ihren Lieblingsspielen, exklusive **Video-Specials** und die besten spielbaren **Demos** zu aktuellen Titeln.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.

GameStars

Trevor Chan

Im fernen Hong Kong programmiert und entwickelt der Capitalism-Vater komplexe Aufbau- und Strategiespiele.

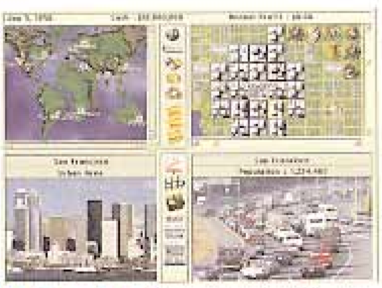


Alter: *26*
Nationalität: *Chinesisch*
Wohnort: *Hong Kong, China*
Beruf: *Spiele-Entwickler*
Ausbildung: *Autodikakt*
Motto: *Spiele schaffen, die nicht nur unterhalten, sondern auch erleuchten.*

Historie

Wann	Was gemacht?
1995	Capitalism
1997	Capitalism Plus
1997	Seven Kingdoms
1998	Seven Kingdoms: Ancient Adversaries
1999	Seven Kingdoms 2

Die Meilensteine des Trevor Chan



Capitalism Plus: Sogar an der Harvard- und der Stanford-Universität benutzen Studenten die überarbeitete Version zu Lernzwecken.



Seven Kingdoms: Das Strategiespiel vereinigt in überkomplexer Weise Echtzeitkämpfe, Wirtschaft, Diplomatie und Ressourcen.



Seven Kingdoms 2: In der grafisch und spielerisch verbesserten Fortsetzung führen Sie jetzt auch Monsterhorden an.



12 Fragen zu Nudelsuppe und Basketball.

Dein erstes Computerspiel?
Pac Man.
Drei Spiele für die einsame Insel?
Civilization , Railroad Tycoon und Seven Kingdoms 2.
Du wartest momentan auf...
The Sims.
Größte Spiele-Enttäuschung?
Deer Hunter.
Deine Lieblings-Webseite?
www.ign.com
Dein Lieblingsfilm?
The Rock.
Dein Lieblingsessen?
Nudelsuppe mit Hühnchen.
Deine beste Entscheidung?
Capitalism während meiner Freizeit zu entwickeln.
Dein Non-Computer-Hobby?
Fotografieren.
Dein Lieblingssport?
Basketball.
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Filmregisseur.
Bei dir im Kühlschrank liegt...
Salat und Eistee.

»Das Thema eines Spiels ist seine Seele.«

Trevor Chan über den Apple II, Wirtschaftssimulationen und Spiele in Hong Kong.

GameStar Wie bist du zu Computerspielen gekommen?
Trevor Chan Mein erster Computer, ein Apple II, war für mich eine unglaubliche Maschine. Zum ersten Mal begriff ich, daß Computerspiele mehr Tiefe und Variationsmöglichkeiten haben können als die damals typischen Videospiele. Als ich selbst zu programmieren anfing, wußte ich, daß es nichts auf der Welt gibt, was dieser großartigen Erfahrung beim Spielen so nahe kommt. Seitdem komme ich nicht mehr davon weg.
GameStar Deine Wirtschafts-Simulation Capitalism war dann der Anfang?
Trevor Chan Naja, zuerst lernte ich Basic und später eine Maschinensprache, aber auf dem Apple habe ich es nicht geschafft, ein Spiel nach meinen Vorstellungen zu vollenden. Für mich ist das Thema eines Spiels seine Seele. Es soll Spaß machen und gleichzeitig einen Bezug zum Spieler herstellen. Die sich ständig verändernde Geschäftswelt und ihre Dynamik war dann genau das richtige Umfeld für mein erstes Spiel. Allerdings hat es von da an nochmals über zwei Jahre gedauert, bis es fertig war.

> *»Solange immer wieder nach erfolgreichen Spielprinzipien verlangt wird, ändert sich auch nichts.«*

GameStar Welche Spiele hatten denn den größten Einfluß auf dich?
Trevor Chan Es waren natürlich viele, aber am meisten, denke ich, beeindruckten mich Sim City und Civilization. Beide schaffen eine faszinierende Welt mit fast realistischen Abläufen (Sim City) und komplexen, strategischen Elementen (Civilization).
GameStar Wie sieht die Zukunft deiner Firma Enlight Software aus?
Trevor Chan Nachdem ich quasi als Ein-Mann-Firma vor sechs Jahren angefangen habe, arbeiten wir momentan mit 18 Mitarbeitern an Cyber-Campus, einer Wirtschaftssimulation. Aufgabe ist es, die Verwaltung einer Universität zu übernehmen. Zudem wollen wir eine 3D-Engine für taktische Schlachten entwerfen, die wir in der nächsten Generation der Echtzeit-Strategiespiele einsetzen werden.
GameStar Hat sich seit der Übergabe Hong Kongs von Großbritannien an China viel verändert?
Trevor Chan Nein, eigentlich nicht. Die neue Regierung fördert sogar die Software-Industrie. Aber bislang gibt es hier nur eine Handvoll Spielefirmen, von denen die meisten speziell auf den hiesigen Markt zugeschnitten sind. Für den Weltmarkt sind diese chinesischen Produkte deswegen eher ungeeignet.
GameStar Welche Entwicklung erwartest du für kommende Strategiespiele?
Trevor Chan Früher waren Spiele, die sich 100.000mal verkauften, ein absoluter Hit. Heute erreicht man dieses Ziel wegen gestiegener Kosten erst mit rund 300.000 Stück. Daher achten fast alle Publisher mehr denn je auf die Gunst der Käufer und lassen fast nur noch Nachfolger von Verkaufsschlagern produzieren. Solange immer wieder nach erfolgreichen Spielprinzipien verlangt wird, ändert sich auch nichts. Andererseits sollten Spieler, die gerade die frischen Ideen von früher vermissen, das den Herstellern mitteilen, indem sie mehr unbekannte, aber innovative Spiele kaufen. JS

Trevor Chans Spezialitäten

Da die einzigartige Geschichte von China seit über 2.300 Jahren schriftlich festgehalten wird, fällt es Trevor Chan besonders leicht, seinem Faible für fernöstliche Historie nachzugehen. Zumal er den Vorteil hat, daß er als Hong-Kong-Chinese die Abschriften der Texte in seiner Muttersprache lesen kann.



Diese Sammlung chinesischer Geschichtsbücher wälzt Trevor Chan in seiner Freizeit.